

Hjemmecomputer

SEPT/OKT 1988 9/10

5. årgang Nok. 28,50

Kun Dkr. 28,50



**R U N**

ALT OM COMMODORE

Test af de  
sidste nye  
Commodore-spil

AMIGA TIPS & TRICKS

Masser af programmer  
til C-64





**DRØMME ER GRATIS.**



**HOLD OP MED AT DRØMME.**



**AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-**

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



**Commodore**

Fordi fremtiden forlængst  
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER





# ALT OM COMMODORE

## INDHOLD

<b>Amiga tips og tricks.....</b>	<b>4</b>	<b>Return to Genesis .....</b>	<b>17</b>
<b>What's Up Duck .....</b>	<b>6</b>	<b>Rommel vs Patton .....</b>	<b>18</b>
<b>Brevkassen med Teknoduck .....</b>	<b>10</b>	<b>F-18 Interceptor .....</b>	<b>19</b>
<b>SOFT SPOT: Black Lamp.....</b>	<b>11</b>	<b>Kaptajn Peek &amp; Poke ..</b>	<b>20</b>
<b>Adventuresiderne: Bigby .....</b>	<b>12</b>	<b>Alarm 64 .....</b>	<b>24</b>
<b>Amiga-programmer til Amiga med assembler .....</b>	<b>14</b>	<b>Hopping Mad .....</b>	<b>28</b>
<b>Road Wars.....</b>	<b>16</b>	<b>Desolator.....</b>	<b>30</b>
		<b>Strange Encounters....</b>	<b>31</b>
		<b>Leatherneck .....</b>	<b>32</b>
		<b>Stor Rainbird Soft- warekonkurrence.....</b>	<b>32</b>

**Chefredaktør  
& ansvarlig udgiver:**  
Hans Christian Thaysen

**Software-redaktør:**  
Martin Plantener Jensen

**Redaktionelle  
medarbejdere:**  
Otto Plantener Jensen  
Jan Trzakowski  
Flemming Lerbæk  
Casper Gjerris  
Martin Lundsgaard Jensen  
Bo Reestrup Petersen

Rikard Nielsen  
Lars Jørgensen  
Sune Hodal  
Lenart Bunch  
Curt Kjærsgaard  
Thomas Wilhelmsen  
Thomas Fiil

**Adventure redaktør:**  
Søren Bang Hansen

**Fotograf:**  
Martin & Otto P. Jensen

**Tegninger & lay out:**  
Thaysens Tegnestue

**Repro & Tryk:**  
G. R. T. Aps

**Distribution:**  
DCA, Avispostkontoret  
Narvesen

**Redaktion & udgiver:**  
IC Thaysen  
Vejlebrovej 116  
2635 Ishøj

**Annoncepriser:**  
**1 side 5.375,-**  
**1/2 side 2.855,-**  
**1/4 side 1.800,-**  
**1/8 side 1.190,-**

**1 farve..... 1.365,-**  
**4 farver..... 2.365,-**



# Tips & Tricks i Amiga Basic

Jeg har i tidligere numre beskæftiget mig med Amiga specialiteter som Sprites og bobs. Jeg vil i dette nummer beskæftige mig med Amigaens blitter og se på, hvad man kan gøre med den, hvis man bruger Basic kommandoerne PUT og GET.

## Blitteren

Mange har sikkert hørt ordet »blitter«, da de i sin tid købte deres AMiga, men det der nok de færreste, der ved hvad begrebet egentlig dækker, og hvad man kan bruge den til. Blitter er en betegnelse man bruger om en speciel chip i Amigaen, som gør det muligt at flytte store mængder hukommelse med lynets hastighed (ca. 1 million bits i sekundet) uden at belaste CPU'en. Det der gør blitteren så speciel er, at man samtidig med at man sender data fra et sted til et andet, har mulighed for at foretage logiske operationer. Dette er bl.a. en fordel i spil, hvor man sommetider kan have brug for at bevæge store ting på skærmen uden at ødelægge baggrundsgrafikken.

Foruden at kunne flytte blokke af hukommelse kan blitteren også bruges til at tegne rette linjer og fylde tomme felter på skærmen. De to sidste features bruges især i tegne- og CAD CAM programmer men også i spil som f.eks. Flight Simulator II og Interceptor, hvor man bruger flydt vektor grafik.

Desværre kommer man ikke gratis til alle disse herligheder. At programmere blitteren på hardware niveau kan være både en vanskelig og langsommelig affære. Heldigvis er det kun de fær-

reste Amigaejere, der får brug for at programmere blitteren direkte, og i langt de fleste tilfælde vil det være nok at bruge Amiga basic. Amiga Basic har en lang række blitterkommandoer, som man kan bruge til at tegne linjer, fylde felter og flytte hukommelsesblokke. Et eksempel på den sidste type kommandoer er PUT og GET.

## Blitteren i Amiga Basic

Man kan ofte have brug for at flytte blokke af hukommelse til og fra output vinduet. Man kunne f.eks. tænke sig, at man var ved at lave et poker spil, og havde brug for at vise kortene på skærmen. Der er 52 forskellige kort, som hver fylder x bytes i hukommelsen. Det ville være nærliggende at bruge en 2 dimensionel tegnstring til at gemme grafik dataen (DIM KORT\$(x,52)). Kortene kunne f.eks. være fordelt på følgende måde: 0-12 hjerter, 13-25 ruder, 26-38 spar og 39-51 klør. Hvis vi nu tænkte os at spar 5 skulle dukke op på koordinaterne (25,100) i output vinduet, ville man gøre det med følgende kommando:

**PUT (25,100),KORT\$(0,30), PSET**

På samme måde kan man bruge GET kommandoen til at gemme et stykke af skærmen i en tegnstring, hvis man f.eks. ønskede at gemme rektanglet med koordinaterne (50,50)-(75,100), ville man gøre det med følgende kommando:

**GET (50,50)-(75,100), opbea- ring\$(0)**

Det er vigtigt at man husker at dimensionere tegnstringen i den rigtige størrelse inden man bruger GET kommandoen. Til det formål kan man bruge følgende formel:

**STØRRELSE = 6+((y2-y1+1)\*2\*INT((x2-x1+16)/16))\*DYBDE**

De 6 bytes vi lægger til i begyndelsen af udtrykket fortæller Amiga Basic noget om figurens højde, bredde og dybde. Der er sikkert en del, der undrer sig over, at vi dividerer med 16 iste-

det for 8. Det skyldes at blitteren arbejder med WORDS (16 bits) istedet for BYTES (8 bits), det betyder at selv om man tegner en figur der kun er et par pixels bred skal Amigaen alligevel bruge et helt WORD til at gemme dataen. Når vi definerer en tegnstring regner vi derimod i BYTES og det er derfor der er kommet et \*2 på formlen. Hvis skærmen var 2 bitplaner dyb ville rektanglet fra for fylde:

**STØRRELSE = 6+((100-50+q)\*2\*INT((75-50+16)/16))\*2 BYTES**  
**STØRRELSE = 618 BYTES**





```

DEFINT a-z

WINDOW 1,,(0,0)-(615,130)

DIM raket(40)

FOR x=0 TO 20

READ z

raket(x)=z

NEXT

FOR row = 1 TO 3

FOR col = 0 TO 4

LINE (98+100*col,9+30*row)-STEP(20,10),row,bf

NEXT col

PUT(100,30*row),raket,PSET

PUT(200,30*row),raket,PRESET

PUT(300,30*row),raket,AND

PUT(400,30*row),raket,OR

PUT(500,30*row),raket,XOR

NEXT row

WIDTH 90

LOCATE 3,5

PRINT PTAB(90) "PSET" PTAB(190) "PRESET";

PRINT PTAB(296) "AND" PTAB(398) "OR" PTAB(496) "XOR"

LOCATE 1,1

REM Bredde,Højde,Dybde

DATA &h0010,&h0012,&h0002

REM Raket data

DATA &h0000,&h0180,&h0180,&h03c0

DATA &h03c0,&h0660,&h0660,&h07e0

DATA &h07e0,&h03c0,&h13c8,&h13c8

DATA &h17e8,&h3ffc,&h366c,&h342c

DATA &h3c3c,&h2814

```



### Et programeksempel

Jeg har lavet et programeksempel, der viser mange af de ting, man har brug for at vide før man kan begynde at arbejde med PUT og GET kommandoerne. Det første man skal lægge mærke til er der specielle måde, hvor på tegnstrengen er bygget op. Tegnstrengen starter med 3 WORDS der beskriver henholdsvis bredde, højde og dybde på figuren. Min figur er 16 pixels bred (\$0012) og 2 bitplaner dyb (\$0002). Først derefter kommer den egentlige data.

Programmet viser de 5 forskellige måder, hvorpå man kan putte en figur på skærmen. Det første programmet gør er at læse dataen ind, hvorefter den tegner 15 firkanter (så der er noget data at foretage AND, OR og XOR med). Derefter tegner den 15 rækker på skærmen og en forklarende tekst. Hvis man har lyst kan man videreudvikle programmet bl.a. ved at gøre outputvinduet dybere så man får flere forskellige effekter frem.

Thomas Fiil

### ABSALON DATA

Amiga 500 .....	4795.00
Amiga Monitor 1084 .....	3495.00
Philips CM8833 u. kabel .....	2950.00
Amiga 500 m. Philips CM8833 (farve og stereo) .....	7750.00

#### Disktestationer:

20MB Harddisk til A-500 .....	5950.00
3.5" Diskdrev til A-500 .....	1400.00
5.25" Diskdrev til A-500 .....	1500.00
Bootselektor til A-500 .....	75.00
1541 Diskdrev til C-64 .....	1795.00

#### Printere:

Seikosha SP180VC, 9 nål .....	2305.00
Seikosha SL80A, 24 nål .....	3975.00
NEC P2200, 24 nål .....	4700.00

#### Printerkabler:

C-64 Userport-Centronics .....	105.00
Amiga 500/IBM-Centronics .....	85.00

#### Disketter:

5.25" Bulkdisk 25 pack .....	75.00
5.25" DSDD NN .....	4.00
3.5" DSDD NN .....	11.00
Rabat 10% ved 100 stk.	

#### Diskettebokse:

DD CT3100L til 3.5" disketter .....	100.00
DD 120 L til 5.25" disketter .....	100.00

#### Joystick:

Dan-Joystick .....	200.00
The Arcade Joystick .....	170.00
Competition Pro .....	165.00

#### Software:

Marauder II t. A-500 .....	415.00
Garrison t. A-500 .....	360.00

#### Eprombrændere:

AGE Multiprommer t. C-64 .....	790.00
REX Goliath t. C-64 .....	610.00
Quickbyte V t. A-500 .....	675.00

#### Epromkort:

Duokort (2*2764) t. C-64 .....	80.00
Multikort (2*27128) t. C-64 .....	125.00
AGE 288 Kbyte t. C-64 .....	450.00
Age Brainy t. C-64 .....	550.00

Alle priser incl. MOMS

### ABSALON DATA

Tlf. 01 67 11 93  
Ma.-Fr.: 15-19. Lø: lukket





»Danish Gold«, »Jewels«, »Upfront«, og »Dominators«  
arrangerede et »computertræf« i Gl. Tommerup.

### Amigastivas

Greetings alle kære freaks! Sommeren er gået og du sidder nu med det heftige efterårsnummer af IC RUN. I sommeren der gik skete der en masse spændende ting centreret om landets mange 64ere og Amigaer. Hele to internationale computermøder er blevet afholdt, og begge blev de afholdt i de fjerneste afkroge af Danmark. Jeres usendte journalist var på pletten....

Omkring den første weekend i juli afholdt brugergruppen »Dexion« det første computermøde for alle Commodore-ejere. Jeres udsendte blad rejser kolo-mega-super-giga langt med tog (ret langt, Red.), for at være i Nykøbing Sjælland kl.00.30. Det er der det hele foregår.

Vi er knapt kommet indenfor, før en tilsyneladende fattig ung mand prøver at sælge os et stempel på hånden, for den ustyrlige pris af 30 stærke. Man forbarmer sig over denne unge pøde, og lader ham lænse omkostningskontoen.

Efter lidt slendren omkring møder vi en nordmand fra Norge, der fortæller at han er medlem af gruppen »Watchmen« som igen er medlem af den endnu større brugergruppe »Razor«. Han har ikke, som størstedelen af de øvrige fremmødte, lavet en spændende demo. Han har derimod fundet på den smæk-

originale ting at smække sig ude fra sin Volvo, og må derfor vente på morgenens og Falcks komme.

Hele showet løber af stabelen i en gymnastiksal, og de af jer, der ligger inde med en lille smule fantasi, kan sikkert forestille jer hvor meget 150-200 unge mennesker der lever af cola, chips, burgers og grønne bolsjer optager af rumplads. Der er næsten ingen af disse der sover. Langt de fleste sidder tre dage non-stop foran deres computer og bibber.

På vores jagt efter interessante emner støder vi ind i Kjeld Bjerregaard, der straks forsikrer os, at han intet interface til Johannes Bjerregaard har. Vi får at once mulighed for at se hans nye spil »Suckerball«. Der er man, meget originalt, en fodbold, der skal undgå nogle onde fodboldspillere. Keld viser os hvorledes spillet spilles, men da undertegnede prøver denne kommende frontløber, kommer bolden (mig) så langt ned på skærmen at lidt scrolning er nødvendig. Grafikken i spillet er meget flot udført af Keld's ven, Søren Madsen, som efter Keld's mening bruger for mange farver til sin grafik. De har fælles planer

om at starte et freelance team kaldet »Chaotic Codings«, som skal udvikle actionspil til Amigaen. Det er nok på tide, at softwarefirmaerne (World Games og Starvision) begynder at holde øje med dette ingenlunde ringe team.

### Mere Party

Weekenden derefter, er det så »Danish Gold«, »Jewels«, »Upfront« og »Dominators« der står for arrangementet. De er fire af Danmarks største brugergrupper, og har tilknytning til mange udenlandske lige-sindede, der tit og ofte viser deres interesse for deres danske venner, når der afholdes »party«.

Har DU nogensinde hørt om Tommerup endsige spejderhytten »Reanertoppen«? Det havde vi heller ikke, før der pludselig lå en invitation til »årets event« på Fyn. Via et brette smut vestpå (Jylland, Red.), kommer vi efter at have forespurgt os hos de lokale fynboer, til en meget stejl og smattet muddervej. Denne såkaldte vej vil arrangørerne åbenbart gerne have os til at køre et par kilometer nedad,

Der var fuld fart på ved »Dexion«  
freak sover rævesøvn for at slipp

så vi kan komme frem til den hytte de havde lejet. Uden at bese de hyrede lokationer først havde arrangørerne inviteret godt og vel 600 gæster - MED computere og diverse andet grej!

Pudsigt nok så finder vi halvdelen af selskabet stående ved den offentlige asfalterede vej, da der går rygter om at »skuret« kun kan huse 40 små spejdere, uden bredskyggede hatte vel at mærke. Okay, hele festen bliver flyttet til Tommerup forsamlingshus, der viser sig at ligge i Gammel Tommerup, der igen viser sig at ligge mindst 10 kilometer fra Tommerup. Så nu står der altså MANGE danske, men hovedsageligt udenlandske gæster i Tommerup, med deres Amiga 2000ere samt anden oppakning, og forbereder sig på en større march.

Vi der er i bil, får sandelig også brugt vores biler. Vi tager gruppen »Starion« med, og oplever at sidde 8 mennesker i en udslidt Ford Cortina, midt om natten på det mørke Fyn.



Det første, desværre lidt udtværede, skærbillede af den nye danske frontløber »Suckerball«.

## What's Up, Duck?



»computerparty. En e for oprydningen.



Rolf Mogensen med Thomas Zelikman i baggrunden, prøver at koncentrere sig om grafikken.

Selvfølge lig farer vi vild adskillige gange i landet hvor de endnu ikke har opfundet skiltet, og hvor hvert vejkruds er en seværdighed.

Langt om længe bliver vi samlet i Gammel Tommerup forsamlingshus, der viser sig ikke så stort som det burde have været (ca. 11 mennesker + 4 computere pr. kvadratmeter). Men tiltrods for dette ELENDEGE arrangement er der fuldt tryk på. Vi snakker med halvdelen af Europa, og folk fremviser deres nye spændende kreationer. Vi fandt desværre ingen nye spilpreviews, men adskillige World-Wide og Starvision folk var til stede. Desuden gik der rygter om at de tyske Rainbow Arts-folk havde været der, men at de nu vadede skæve rundt i byen.

I øvrigt er det slutteligt værd at nævne, at der på begge »parties« hovedsageligt

blev benyttet Amigaer. Det mærkedes klart, at folk var ved at droppe den go'e gamle brødkasse, og kaste sig over dette stadig nye lækre fænomen: Amigaen.

Disse energiske unge mennesker, der begiver sig afsted fra deres rspektive bopæle rundt omkring i verden, for at samles og møde hinanden under disse forhold, har virkelig givet os nogle begivenhedsrige timer. Jeres udsendte medarbejder vender frygteligt tilbage, når det næste »computerparty« løber af stabelen.

### Psygnos' igen

Husker du i sidste nummer, hvor jeg kraftigt kommenterede Psygnosis' programmører? Mine undergrundskilder

oplyser nu, at jeg kun delvis havde ret. Det er rigtigt at enkelte programmer bliver foretaget på en SUN computer. Det er derimod ikke rigtigt at »Barbarian« blev udviklet på sådan en moppedreng. Nej, det er meget værre...!

»Barbarian« og vist nok også det forholdsvis nye »Obliterator« er udviklet i... hold dig fast!... BASIC!!!! Nej, du trænger ikke til briller: Basic.

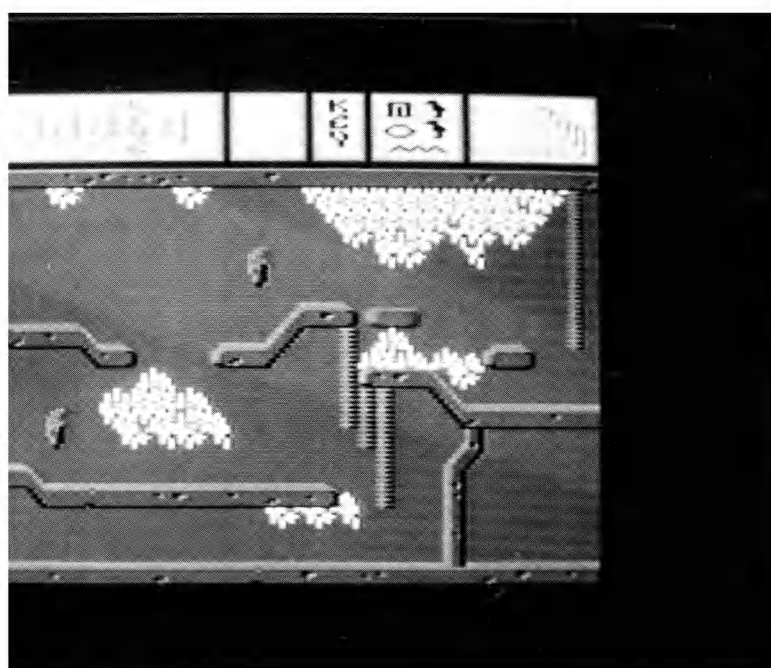
For mig kom det som et helt chok, og nu kan jeg fuldt ud forstå hvorfor disse spil har sådan nogle dårlige animationer. Efter færdiggørelsen bliver Basicen kompileret så det bliver transformeret til en la-

verestående form for maskinkode. Forskellen er at kvaliteten bliver ringere, og at hastigheden kommer ned på et niveau svarende til ca. halvdelen af hvad den ville have været i ren maskinkode.

### Rolf the Rolf

Sidste gang hørte vi om Torben Mathiassen (der er endnu en Torben coming up lige om lidt!), som er en af de lovende unge danske grafikere. Denne gang falder andefars nedslåede blik på Rolf. R. Mogensen, som efter en MEGET lille (og heftig! Red.) overtalelse, indvilligede i at publicere sin





# What's Up, Duck?

»Rob'n Run« er det ene af to nye budgetspil fra det danske Future Games Development.



livshistorie.

Rolf studerer på den jyske kunsthåndværkerskole og satser på at følge i papa Mogensens fodspor, nemlig som reklametegner. Rolf har med sine store talenter for overtalelse fåt sine forældre til at investere i en splinterny Amiga 2000. På den måde kan han udfolde sine grafiske evner, uden at fylde garagen op med staffeli, papir og maling. Og så sparede han selvfølgelig også lige 20.000 gode danske kroner!

Det er gennem »Deluxe Paint II« at han fik etableret kontakt med Starvision, og herigennem kom han så til at tegne for nogle af de kendte danske spil-programmører. Det er desværre blevet lidt småt med arbejde fra den side, i den forstand, at Starvision Software Aps., som vi iverigt vender tilbage til, ganske pludseligt er blevet lukket.

## Fremtidsspillene

Ifølge en nylig udsendt pressemeddelelse, så er det snart eet år gamle pæredanske softwarefirma, Future Games Development i fuld vigør. Den 15-årige indehaver og big boss, Thomas Klitgaard, fortæller at han har omkring 20 programmører arbejdende for sig. Heraf er det kun 13-14 stykker der er aktive.

FGD (Future Games Development, Red.) har for tiden to spil til 64eren under udvikling. De er begge billigspil, og efter at have kigget dem grundigt efter i sømmene, konkluderede jeg at det ene

faktisk er et billig-billigspil.

Alle FGDs spil skal udsendes gennem distributionsfirmaet PCS, som så sælger dem videre til et engelsk firma. Derved ryger en stor del af royalty-puljen, så jeg tror ikke programmørerne har meget at se frem til. Ikke desto mindre så er spillene »Time Fighter« og »Rob'n Run« næsten færdige. Jeg har fet et lille kig på dem, men en endelig test får I først når spillene kommer på markedet, hvad de nok er i slutningen af september, starten af oktober.

»Time Fighter« er et temmelig meget budgetspil (så, så Brian! Red.), som ifølge førnævnte pressemeddelelse skulle være et rigtigt godt shoot'em up spil. Desværre kan jeg ikke give FGD ret i dette, for ærlig talt, så synes jeg at »Time Fighter« er noget af det mest elendige ralleværk. Det lille horisontale scroll kører alt for hurtigt, og stjernerne i baggrunden hakker, altimens det hele bliver mere og mere forvirrende på grund af den klodsede grafik og de irriterende flimrende farver i toppen.

Man starter med at være en lille mand, der flyver rundt på en due, og så skal man skyde nogle hekse og andet godtfolk der flyver rundt på en kost. Der er nogle skyer, der en gang imellem dukker frem og sender nogle dødbringende lyn gennem luften, ligesom der også er en hoppende sten. Ved at samle et meget hurtigtflyvende og uidentificerbar genstand op, får man et nyt våben.

På næste åbne (også sidste bane), er man en lille grim flyver, som skal skyde nogle artsfæller samt nogle spærreballoner. Disse flyver i de samme kedelige formationer, og den eneste afveksling er de eneste animerede figurer i hele spillet. Nemlig nogle små flotte trekanter, som næsten må være stjålet fra et andet spil. Efter at have gennemført første bane skal man kæmpe en duel med en stor drage som spyrr ildkugler. Efter endt bane udkæmpes en lille duel med en overdimensioneret spærreballon. Det er nu umuligt at gennemføre en bane uden cheatmode. Alt i alt, et temmeligt elendigt billig-billigspil, som intet normalt menneske kunne ønske sig at eje.

## No more Future

En lidt anden sag er det med det andet budgy'. »Rob'n Run« er navnet. Meget passende, når man tager i betragtning at man render rundt og er en lille knoldet gravrøver. Dette spil bliver udviklet af den 16-årige Jakob Buck som er programmøren og David Elin, der er 15 og står for grafikken. Til forskel fra drengene bag »Time Fighter«, forstår disse to at håndtere 64eren. Grafikken er rimelig god, og såvidt jeg kan se, så er programmeringen heller ikke ilde udført. Styringen er god, manden reagerer med det samme, og der er ikke det samme amatøragtige præg over gameplayet, som der er i »Tidskæmperen«.

Oppe i toppen af spille-skærmen er der en lille pyramide, der er delt ind i felter. Disse felter repræsenterer de forskellige rum, og det respektive felt oplyses når man befinder sig i det pågældende rum.

Man er blevet lukket inde i en pyramide og søger derfor at komme ud igen. Det kommer man ved at finde nogle nøgler, så man kan åbne de forskellige døre. Men ikke nok med det. Man skal også samle en amulet, der ligger spredt i ni (9) dele rundt om i pyramiden. Først når alle 9 dele er blevet formet til en amulet kan man bevæge sig op til toppen, hvor udgangen befinder sig. Amuletten skal nemlig bruges som en lykke-amulet, når du konfronteres med et flere tusinde år gammel kæmpeuhyre på den sidste lokation. Hvis ikke amuletten er intakt har du ikke en ærlig chance!

På din vej mod udgangen skal du kæmpe mod forskellige spøgelse og diverse. Desværre var de nødvendige rutiner til disse sekvenser endnu ikke færdige, så jeg må tro Jacom og David på deres ord. Alle rummene var heller ikke færdige, så jeg fik kun et lille glimt af de første par stykker. De er godt designet, og lever fuldt ud op til hvad man måtte forvente af et spil i denne klasse.

Spillet er glimrende som budgetspil, og jeg vil nok mene at det når det er helt færdigt, vil være værd at spendere en 30-40 kroner på.



# TRYG LAVPRIS

## DISCOUNT-PRINTER Citizen

Billig matrix-printer til Commodore 64/128 o.lign.

- Ægte Citizen-kvalitet
- 40 tegn pr. linie
- Skriver både rødt og sort
- To skrifttyper indbygget
- Bruger standard 70 mm rullepapir, en rulle medfølger gratis.
- Kompakt. Let at transportere.

**SPAR 50%**  
Afsindig billig: **995.-**  
HVORFOR IKKE TA' TO MED DET SAMME OG SPARE YDERLIGERE 100 KR.?  
2 stk. kun kr. 1890.-

- Rekvirer gratis skriftprøve!

## LUXUS-PRINTER

Seikosha SP-180 VC

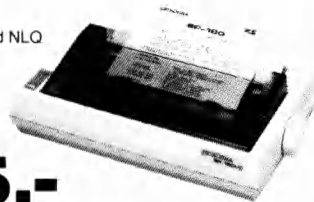
Professionel matrix-printer til Commodore 64/128 o.lign

- Skrivehastighed: 100 tegn/sek. ved draft og 16 tegn/sek. ved NLQ
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer
- Imponerende flot højopløsningskrift og grafik
- Både traktor- og valsefremføring
- Kan også skrive på almindeligt A4-papir
- Skriver grafik fra Final Cartridge, Doodle, Koalainter osv.

**SPAR 1000.-**

- Rekvirer gratis skriftprøve!

**1995.-**



**2 COPY 2000** TM

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd



**148.-**

NB! Fås også uden kabinet for kr. 99.-

**2 TURBO 2000**

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

Indeholder bl.a.:

- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II
- Turbo til diskteststation, 6 gange hurtigere
- 19 sekunders formattering
- 3 fuldautomatiske kopiprogrammer
- Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- Indbygget resetknop

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret

**298.-**



Lav dine egne moduler med Promark 64

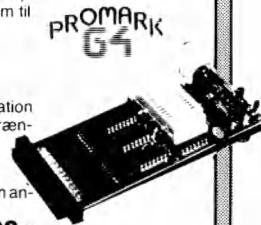
- Brænder eprommer op til 64 kbytes (27512)
- Laver programmer på op til 248 blokke om til cartridge
- Med lækker up-date software
- Trinløs valgar brændetid ned til 7 sek. for 8 kbytes

Her er kort sagt den første, heldige kombination af pris, kvalitet og features inden for eprombrændere! Excl. TEXTOL kr. **548.-**

Incl. TEXTOL kr. **648.-**

Multicard 512 - universelt epromkort, der kan anvendes til eprommer med autostart fra 8 til 64 kbytes.

Fra kr. 98.-



"EROMBRÆNDING PÅ COMMODORE 64"

af Erling Petersen

En bog, der indeholder en komplet indføring i eprommernes spændende verden, både beregnet for begyndere og viderkomne. Illustreret med Michael Hoffmeyers morsomme tegninger. 100 sider.

Fås også på biblioteket. Spørg efter ISBN 87-89256-02-6

**198.-**

Pris ved samtidig køb af Promark 64: **98.-**

## FREEZE-MACHINE

- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed
- LYN-FORMATTERING: 12 sekunder
- Definerede funktionstaster
- Resetast til snydepoket o.lign.



**448.-**

## DOLPHIN-DOS

Sætter liv i den sløve 1541.

- Op til 30 gange hurtigere load
- Op til 12 gange hurtigere save
- Arbejder hurtigere med alle filtyper
- Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
- Centronics-interface
- Udvidet skærmeditor
- Hurtig-formattering
- 100% program-kompatibel
- Kopiprogram, der kopierer en hel disside på 18 sek., medfølger GRATIS
- Fås også til C-128

**885.-**

## FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter
- Diskette- og bånd-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker menuføring
- 60 nye hjælpekommandoer
- Avanceret screendump på printer

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA

**548.-**



## MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- TURBO II-tapeturbo
- Kopiprogram bånd-bånd
- Definerede F-taster
- Indbygget resetknop
- Optager ingen hukommelse
- Sparer dig for at loadturbo ind fra bånd!

**223.-**



## DISKDOBLER

Solid tang, der klipper et præcist firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.

**68.-**



## TURBO II

Professionelt bordjoystick med autofire og 8 microswitches. Stort håndtag med behagelig vandring, fastholdt på bordet af fire sugefødder. 1 års garanti mod nedslidning.

1 stk. **198.-**  
2 stk. **300.-**

IC-RUN nr. 7 skrev: "Et af de bedste joystick jeg kan minde"

## TRYGHEDS-GARANTI

Ved alle køb hos BMP-DATA medfølger et trygheds-garantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

- 1) 8 dages returret
- 2) 30 dages ombytningsret
- 3) Mindst 1 års garanti (på disketter ydes 5 års garanti!)
- 4) Gratis af få svar af vore teknikere på spørgsmål angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørlose. Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbnings-tid kl. 15-18. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 02 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.

## DISKETTER 5,25" & 3,5"

Kvalitetsdisketter med 5 års trygheds-garanti

10 stk. 3,5" DSDD ..... **159.-**  
SSDD 10 stk. .... **68.-**  
DSDD 10 stk. .... **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS en 100 stks diskettebox samt enten en diskdobler eller 10 extra disks.

## DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5,25" disketter
- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor diskette-oversigt
- Incl. lås og nøgler

**168.-**



Til 100 stk. 3,5": **168.-**

## AMIGA -HJØRNET

### 3,5" DISKETTE-STATION NEC 1037A

- For AMIGA 500/1000/2000
- Fuldt kompatibel
- Afbryder indbygget
- Formfuldendt design
- Meget stabil

**1395.-**

### HARDDISK TIL A500

komplet i metalhus med netdel og controller. Gennemført bus.

20 MB-version ..... **6995.-**  
40 MB-version ..... **7995.-**

### EPROMBRÆNDER

A500, 1000 og 2000 Brænder alle eprommer fra 2716 til 27011. Superhurtig software medfølger

kun **1295.-**

### MEGAKORT

1 MB eprom. Alternativ til disk/harddisk: Tænd maskinen og du er i gang med det du skal bruge - 0 loadtid!

kun **848.-**

## POSTORDRE - BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretелефон



Lystrupvej 3, DK-3330 Gørlose, Postgiro 1 90 62 59

**02 27 81 00**

JEG BESTILLER HERMED:

MIN ADRESSE ER:

STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	

NAVN:	
GADE, NR.:	
POST NR.:	
BY:	
TLF. NR.:	

BETALING:

☐ Check vedlagt + porto kr. 16.00

☐ Pr. efterkrav + porto og gebyr (Kr. 25.-) I ALT tillægges kr. 41.-

☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)  
☐ SKRIFT PRØVE ØNSKES

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring!



# Albert Teknoduck's Brevkasse

**Til Albert Teknoduck!**

Jeg er lige begyndt at programmere maskinkode på min AMiga 500. Jeg har dog stadig enkelte problemer, da maskinkoden endnu ikke sidder fast. Jeg kunne godt tænke mig, at lave en fave-fadning ned over skærmen, ligesom jeg har set i mange andre programmer.

Kan du, min søde and, forklare en ælling inden for maskinkode, hvordan sådan noget skal gøres?

Tusind mange gange tak!  
PS. Brevet er automatisk sikret mod skraldespande!

Din for evigt

Lars Borup  
Vallensbæk

Hejsa, Lars

Tak for dette enestående brev til dette nummer af vores alle-sammens brevkasse. Desværre hedder jeg ikke Albert, men noget ANDet, nemlig Anders. Try to remember that!

Selvom dette er det sort/hvidt blad, betyder det ikke at redaktionsænderne ikke er udstyret med farvefjer(nsyn). For at lave en såkaldt farve-fadning, skal du til at trylle med copperen.

Princippet går i al sin enkelhed ud på, at du lader copperen vente på første linie, for derefter at skifte baggrunds-farven, og så fremdeles med alle linierne derefter. Jeg har ikke spaltepads til at lave en fadning, men hvis du starter med en sort farve, skal du kun ændre på enten den røde, den grønne eller den blå farve i hver linie. Hvis du ændrer på flere farver ad gangen skal du helst ændre dem ligemeget, for at få den rigtige farvesammensætning.

Hvis du kan huske din formningslærer fra 4. klasse, vil du sikkert også kunne huske noget om farveskalaer og andre sjove ting. Ideen bag farveskalaen er stort set den samme på Amigaen som i det virkelige liv.

Vi afslutter denne audiens

hos Kgl. brevkasseredaktør Albert Teknoducks ælling, Anders Teknoduck, med et lille eksempel:

Disse linier skal indlemmes i din copperliste. De venter på en linie, og skifter baggrunds-farven. Husk at første linie på Amigaens skærm hedder linie 44, og ikke linie 1.

dc.w \$2c01,\$fff;vent  
på44,x1

dc.w. \$0180,\$0f00;set farven  
til rød

Du gentager så bare disse 2 linier, ligeså mange gange du ønsker farvede linjer. Husk at lægge 1 til den linie, hvor copperen skal vente (\$2c, \$2d, \$2e osv.)....

PS. Jeg prøvede at smide dit brev ud, men det ville ikke i skraldren før disse ord var skrevet! You were right!!!!

Med venlig hilsen  
Anders Teknoduck



# Black Lamp

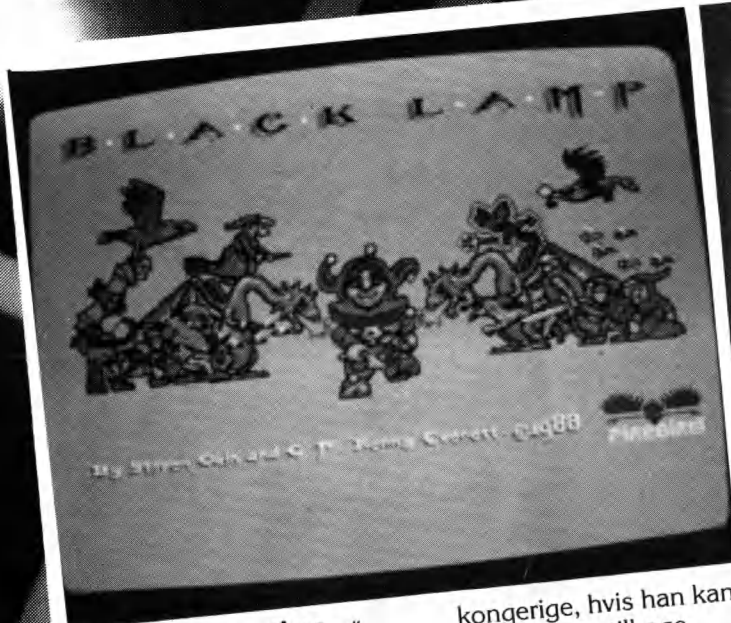
Firebird

Amiga (fås også til 64).

+ Grafik, lyd, atmosfære. Lyd ..... 80%  
Præsentation ..... 70%  
Underholdning ..... 75%  
Pris/Kvalitet .... 75%

- Kontrolsystem og  
gameplay.

SOFT



## »Once upon a time...«

Sådan begynder manualen til Black Lamp, i bedste eventyr-stil, og denne indledning er særdeles karakteristisk for stemningen i dette nye arcade-adventure. I Black Lamp spiller du rollen som »Jolly Jack the jester«; en lille og velnæret hofnar, der er ansat ved hoffet i det lykkelige kongerige Allegoria. »Lykkelige« er nu så meget sagt, for siden den dag de hellige lanterner blev stjålet fra det kongelige skatkammer, har Allegoria været hjemsoget af mystiske og grusomme væsener dækkende alt fra hekse, trolde, goblins og flagermus til varulve, djævl, onde riddere og dræberbier! Rygtet vil vide at det er de onde drager, der har stjålet de lykkebringende lanterner, og efterhånden som vor lille helt får stadigt svære ved at bringe smil frem på kongens læber, tager han en rask beslutning. Han, den lille nar som hele hoffet regner for nul og niks, vil drage ud i verden for at stjele lamperne tilbage til kongen. Kongen er meget skeptisk, da han hører Jacks planer, men tilbyder ham prinsessen og det halve

kongerige, hvis han kan skaffe lamperne tilbage.

Denne rendyrkede »fantasy«-atmosfære er ikke isoleret til manualen. Også spillet oser af stemning, ikke mindst pga. grafikken, der består af vel-definerede baggrundssener og nogle smukt animerede kæmpe-sprites. Lad det være sagt med det samme: dette spil er virkelig en fryd for øjet! Musikken er også velvalgt og hjælper til at lægge den rette stemning fra starten.

I praksis former spillet sig som et ret uoriginalt arcade adventure (med streg under arcade!), hvor man styrer Jack rundt fra skærm til skærm (altså ingen scroll). De eftertragtede lamper har hver deres farve, og meningen er at de allesammen skal samles i nogle kister, der står rundt omkring i landskabet. Det vrimler med monstre, som man kan forsvare sig imod ved hjælp af et magisk bælte, der kan skyde med magiske ildkugler. Nogle af lamperne bevogtes af drager, som skal rammes adskillige gange før de bukker under.


Desværre spoles en del

af game-playet af et elendigt kontrolsystem, hvor man skal tage joysticket skråt op (undskyld sproget!) for at hoppe. Når man står på en høj afsats og gerne vil hoppe over til en anden platform, sker det derfor tit, at man kommer til at vade lige ud over kanten, med døden til følge. Desuden er det ret frustrerende, at man ikke bare kan gå op ad stiger og ind ad døre på normal vis. Først skal man nemlig sørge for at man vender rigtigt (dvs. har front mod stigen/døren), hvilket ikke altid kan gå stærkt nok, specielt ikke når der står en grim trolde og hamrer stakkels lille Jack i hovedet med en trækølle!

Efterhånden vænner man sig til det, men i pressede situationer, hvor man som regel handler pr. instinkt, kan det alligevel let gå galt.

Alligevel er helhedsindtrykket af dette spil overvejende positivt. Det er lidt simpelt og kontrolsystemet er dårligt, men Black Lamp er et smukt, smukt spil, og hvis du tror du kan bære over med de nævnte mangler er det også alle pengene værd.





## »Bigby's hytte«

# Bard's Tale III

Ikke så snart har man anmeldt Bard's Tale II, før der ankommer en pressemeddelelse om, at endnu en efterfølger er på vej. The Bard's Tale III, med undertitlen »The Thief of Fate«, er således det tredje RPG i »Bard«-serien fra det amerikanske firma »Interplay Productions«. Som de tidligere spil i serien, vil Bard's Tale 3 blive markedsført i Europa af Electronic Arts. Versioner ventes til både Amiga og 64.

## News!

### Hvem klarer mosten?...

Adventure Posten!

De mest hårdkogte af jer (dvs. jer, der har alle de gamle numre af IC RUN!), husker sikkert, at jeg i sin tid omtalte et lille klubblad for adventurefreaks. Bladet hed Adventure Posten, og det gør det sådan set stadigvæk, men ellers skal jeg love for, at der er sket en forrygende og positiv udvikling. Det netop udkomne jubilæumsnummer er på hele 44 sider (A5), og det er fyldt til randen med tips, løsninger, læserbreve, anmeldelser og såmænd også et eksklusivt in-

terview med jeres allesammens troldmand, - Bigby!

Udgiveren er »Adventure Klubben«, der med hovedsæde i Maribo bestyres af Claus Nygaard. Peter (»Mr. Coke«) Normann er en af de mange entusiastiske eventyrere bag det succesrige »kult-blad«, og han udtaler til »Bigby's Hytte«, at der netop er etableret en te-

lefon-helpline, hvor alle abonnenter kan ringe og få øjeblikkelig hjælp. Bladet koster kun kr. 15,- men man kan også abonnere på det, og spare nogle penge. Også folk fra andre nordiske lande er velkomne.

Adventure Postens succes er endnu et bevis på, at adventure-feberen fortsat griber om sig, og hvis du er interesseret i

et blad, der kan udfylde de triste ventetid mellem udgaverne af IC RUN, så skriv til

**Adventure Posten**  
**Vestergade 25a**  
**4930 Maribo.**

Eller ring til Peter på tlf. **02 19 02 17.**







## STOP PRESS! STOP PRESS!

Det utænkelige er sket. Vi har netop modtaget en meddelelse fra Infocom om, at de nu helt vil gå over til at lave adventures med GRAFIK! Infocom har i lang tid været det eneste firma, der trofast holdt fast ved det traditionelle text-only format, men nu er den sidste bastion altså faldet for tekst-folket. Tekst-eventyret er død.

Infocom har altid ment, at ord kunne sige mere end tusind billeder, så hvad har fået dem til pludselig at ændre mining? Stiller man firmaet spørgsmålet får man en lang smøre om, at de nye computere (Amiga, Atari ST osv.) har så store hukommelser, at det ikke længere er nødvendigt at gå på kompromis med teksten, selv om der skal grafik med. Der er plads til begge dele nu, hedder det. Og det har de vel også ret i. Selv på 64'eren kan man lave gode disk-baserede adventures med såvel grafik som masser af tekst, hvilket Magnetic Scrolls jo er et storslået eksempel på. Alligevel tror jeg vi er nogle tykker, der ikke kan lade være med at knibe en vemodig tåre ovenpå denne nyhed, der jo vitterligt markerer en afslutning på en hel æra inden for adventure-verdenen.

Til gengæld kan vi så se frem til en hel stribe nye (grafik)spil fra det notoriske softwarehus. **Shogun** er f.eks. et eventyr, der byg-

ger på James Clavell's berømte roman, der også har været vist i fjernsynet. Spillet vil være rigt illustreret, men så vidt vides kommer ingn version til Amiga'en. 64-udgaven kommer desuden ikke før foråret 1989, så vi må vist væbne os med en god del tålmodighed.

Og så en god nyhed for Zork-freaks! Hvis I troede »Beyond Zork« var den definitive afslutning på sagaen om det store underjordiske imperium, så tog I fejl. Steve Meretzky arbejder i øjeblikket på **Zork Zero**, der skal udgøre en slags forløber for de 4 andre Zork-spil. Amiga-ejere vil få adgang til spillet fra starten af 1989, mens 64-ejerne igen må vente til foråret.

Til gengæld kan 64-ejerne så glæde sig til **Battletech**, der ventes ude allerede omkring februar. Spillet er et RolePlaying Game - efter sigende det største nogensinde - og foruden en lang række andre spændende features, byder dette spil på animeret grafik. Igen forlyder der intet om en Amiga-version. Lad os håbe at Infocom ikke svigter denne maskine fremover!

Endelig er der **Journey**, endnu et RPG, som i øvrigt er programmeret af Mark Blank. Ude til Amiga i februar, Commodore 64 udgaven kommer til foråret (sikke et forår eventyrgalde 64-freaks kan se frem til!).

Vi siger mange tak til Christian og går videre til næste bev, som kommer fra 13-årige Brian Lassen i Helsingør. Brian har tilsyneladende svært ved at gøre sig forståelig overfor sine adventures, eller også er det omvendt. I hvert fald efterlyser han de præcise kommandoer til forskellige problemer (som han godt kender løsningen på) i et par kendte spil. For at få sandalerne på i **Perseus & Andromeda** skrives »wear sandals«. For at kaste diskus efter hjelmen i grotten skal du skrive »throw discus« og »at helmet« (det var da ikke så svært!). For at skrive dit navn i gæstebogen i **Dracula** skriver du »sign register« (det var straks lidt sværere...). I **Zim sala Bim** bevæger man sig med ordrer som »go forward« og »go back«. Tiggeren skal have pengene. Hermed skulle også Søren Truelsens spørgsmål være besvaret.

Kan nogen hjælpe Lars Henrik Andersen i Thorsted med et problem i **Magic Stone**? Lars har tidligere i spillet åbnet en låge med kommandoen »Move shutter«, men i kælderens under slottet er der en anden låge, som han - lige meget hvad han prøver - ikke kan få op. »Spillet er ret fedt«, skriver han, »men hver gang jeg forsøger at spille, ender jeg altid ved den problematiske låge. Jeg håber, at I kan hjælpe mig«.

Tjæe, Lars...spillet hører jo ikke til de mest kendte, men du gjorde klogt i at skrive til IC RUN. Vores læserkreds omfatter nemlig landets førende adventure-intellekter, og hvem ved...måske er der en velig sjæl, der forbarmer sig og sender løsningen herind.

Casper Lund i Dragør har sendt mig et brev, hvor han bl.a. spørger om jeg ikke kan anbefale et godt lavprisadventure. Min egen favorit i den prisklasse må nok være **Kentilla** fra Mastertronic. Af andre gode ting kan nævnes **Subsunk** og **Seabase Delta** (Firebird). Men hvad du end gør, så hold dig for Guds skyld langt væk fra spil som **Quest for the holy Grail**, **Se-kaa of Assiah** og **Treasure Island** (Mastertronic). Casper har desuden betænkt os med nogle tips, bl.a. dette til **Neverending Story**: For at få fat i Falkor skal du trutte lidt i hornet. »cape« skal bruges i part 2, hvor du skal have den på for at komme forbi en vagt. Hvis dørene binder, eller du bare ikke kan få dem op, så prøv at bede pænt - f.eks. PLEASE. Edderkoppens net kan fjernes med kniven. Glasstykket skal bruges for at komme forbi sfinkserne. Og **Spiderman**: Bed Madam Web om at SCANNE de forskellige personer, og du får lidt hjælp (omend i koder). Ude på bygningen øverst oppe kan du skrive »climb roof«. »climb roof« igen, og du kan fjerne gitteret.



# AMIGA *med ASSEMBLER*

## Copper Control

For dig der arbejder med Amigaens hardware, er her en lille smart detalje, der lader dig undgå åbning af graphics-library, når du skal gemme adressen på systemets copperliste, mens du bruger din egen.

## Copper Control

```
start:    move.l    4,a6                ; a6=adr. of exec-lib.
          move.l    156(a6),a1          ; a1=adr. of gfx-lib.
          move.l    38(a1),sys_copper   ; store adr. of system copperlist
          move.l    a7,sys_stack        ; store adr. of system stack
          move.l    #mycopper,$dff080  ; start my copperlist

          (Her ligger dit program)

end:      move.l    sys_stack,a7        ; restore system stack
          move.l    sys_copper,$dff080 ; restore system copperlist
          clr.l     d0
          rts
```

## Inverse Color

Denne rutine "inverser" farverne i cli-vinduet på din Amiga. Du kan også se, hvordan du får fat i farverne til cli'en.

## Inverse Color

```
start:    move.l    4,a6
          move.l    156(a6),a1
          move.l    38(a1),a2          ; a2=adr. of system first copperlist
          move.l    50(a1),a0          ; a0=adr. of system second copperlist
          move.w    6(a0),d0           ; get ink 0 for cli-window
          move.w    10(a0),d1          ; get ink 1 for cli-window
          move.w    d1,6(a0)           ; store ink 1 in first copperlist
          move.w    d1,2(a2)           ; store ink 1 in second copperlist
          move.w    d0,10(a0)          ; store ink 0 ink second copperlist
          rts
```

## Udsmuldrer

Denne rutine udfører en "smuldre-effekt". D.v.s. at dit cli-vindue eller Deluxe Paint-billede bliver smuldret væk.

## Udsmuldrer

```
start:    move.l    4,a6
          move.l    156(a6),a1          ; get adr. of gfx-lib
          move.l    50(a1),a0          ; get adr. of system copperlist
          move.w    122(a0),d0
          swap      d0
          move.w    126(a0),d0          ; d0=adr. of cli-screen
          move.w    #11,d7              ; use rnd-loop 12 times
          move.l    #$fc0000,a2         ; a2=adr. of rnd-data
loop2:    move.l    d0,a1                ; a1=adr. of cli-window
          move.w    #20399,d6           ; d6=bytes in 2 bitplanes
loop1:    move.b    (a2)+,d2            ; d2=rnd-number
          and.b     d2,(a1)+            ; and d2 into screen-byte
          dbra      d6,loop1            ; loop until d6=0
          dbra      d7,loop2            ; loop until d7=0
          rts
```



# AMIGA

## PLOT

### Amiga Plot

```
start:    move.l 4,a6
          move.l 156(a6),a1
          move.l 50(a1),a0
          move.w 122(a0),d0
          swap   d0
          move.w 126(a0),d0
          move.l d0,screenadr ; get adr. of cli-window
          move.l screenadr,d0 ; clear screen
          move.w #40959,d0

clear:    move.b #0,(a0)+
          dbra   d0,clear


mouse:    btst   #6,$bfe001 ; test left button
          beq.s  quit

vbi:      cmp.b  #255,$dff006 ; vertical blanking
          bne.s  vbi
          move.l screenadr,a0 ; adr. of screen
          move.l #100,d0       ; x
          move.l #100,d1       ; y
          jsr    plot          ; call plot
          jmp    mouse

quit:     rts
screenadr: dc.l 0

; --- subprogram : plot ---

plot:     movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7) ; save registers
          mulu    #80,d1             ; multiply y with screen-width
          add.l   d0,d1              ; a0=adr. of plot-line
          move.l  d0,d1              ; d1=x
          divu    #8,d1              ; divide x with 8
          and.l   #$0000ffff,d1     ; demask remainder
          add.l   d1,a0              ; a0=adr. of plot-byte
          lsl.l   #3,d1              ; multiply x with 8
          sub.l   d1,d0              ; sub result from orig. x
          move.l  #%10000000,d2     ; d2=plot-byte
          lsr.l   d0,d2              ; scroll bit d2 right
          or.b    d2,(a0)            ; or byte into screen
          movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6 ; load registers
          rts
```



Dette er en ganske simpel plot-rutine, temmelig meget mindre og hurtigere end den tilsvarende ROM-rutine. Alt hvad den behøver, er et x- og et y-koordinat, samt adressen på det bitplane den skal plote på.

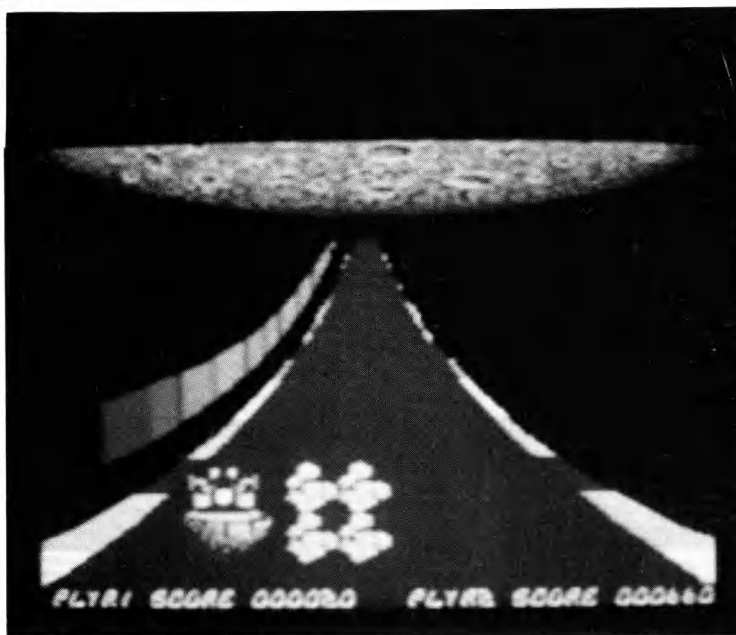


+ Ingen købetvang!

- Uspilleligt i starten, kedeligt i længden.

Grafik ..... 75%  
Lyd ..... 50%  
Præsentation ..... 30%  
Underholdning ..... 30%  
Pris/Kvalitet ..... 30%

**SOFT**



# Roadwars

Melbourne House, C64

Bag på pakningen til dette 64-spil står der (citat): »All the power of your 16-bit machine is concentrated to bring you a product that is the state of art in gameware excellence«. Og mig som gik og troede at Commodore 64 kun var en 8-bit maskine!... Om man kan tale om »the state of art in gameware excellence« i forbindelse med Roadwars vil jeg også tillade mig at sætte et stort spørgsmålstegn ved:

Manualen er fyldt med en masse ævl om en fjern fremtid, hvor folk bor på måner, der er forbundet til hinanden ved hjælp af nogle store »rummotorveje«. Disse rumveje styres af en avanceret computer, der uheldigvis er brudt sammen til lejligheden - med det resultat, at vejene flyder

med farlige magnet-felter, vragstykker... og små pile, der giver ens rumskib ekstra våben.

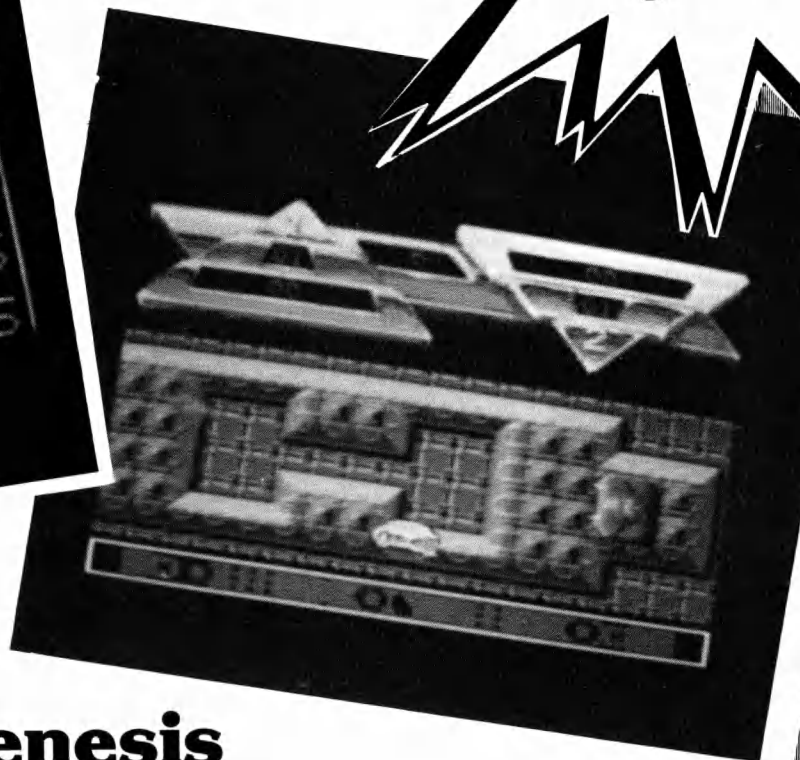
Spillet er ligeså tyndt som plottet. Man spiller mod en ven/fjende eller computeren, og så gælder det ellers om at styre sit fartøj sikkert gennem det interstellare trafikkaos. Ved vejkanterne er der opstillet nogle paneler, der skal sikre de vejfarende mod at ryge ud over kanten (der er langt ned!). Nogle af disse paneler er imidlertid sat ud af drift af den ødelagte computer, og den dybere ide i spillet er at du skal skyde disse ned med din kanon (du kan knde dem ved at de har en speciel farve). Efterhånden som der bliver færre paneler ved vejkanterne forøges også risikoen for at din

modstander får held til at skubbe dig ud over kanten, så det er vigtigt at du ikke skyder for mange af de velfungerende paneler ned.

Den slags overvejelser bliver der desværre bare ikke tid til i Roadwars. De smarte hoveder inde på Melbourne House har nemlig, med sindrigt snilde, designet joystick-kontrollen således at det er umuligt at styre! Ikke alene skal man styre en dims frem og tilbage på skærmen. Ens kanon er nemlig mobil, så man skal altså styre en anden dims rundt på den første dims, altimens det fyger en om ørerne med diverse dødelige dimser. Med andre ord: NO GAME-PLAY!

**Søren.**





## Return to Genesis

### Firebird, Amiga.

Dette er et af spil, hvor plottet i manualen kun tjener som en dårlig undskyldning for et idéforladt program, og jeg vil derfor springe over alt ævlet om hemmelige projekter, invasioner fra rummet og muterede videnskabsmænd. Return to Genesis er simpelthen et vandret scrollende shoot 'em-up, hvor man styrer sit rumskib hen over et bas-relief landskab, skyder nogle aliens, og samler nogle små mænd op (de »muterede videnskabsmænd« fra før!), der som tak for liftet udstyrer dit fartøj med ekstra våben etc.

Programmøren bag dette spil er Steve Bak, som tidligere har lavet Goldrunner til Amigaen. Goldrunner var af flere grunde noget nært uspillegigt, og Return to Genesis lider af præcis de samme fejl som Steve's tidligere spil. Dels er det så uoriginalt som det vandret scrollende shoot 'em-ups! Men mine subjektive holdninger overfor genren skal ikke gå ud over bedømmelsen, så lad os se på hvordan ideen er udført...

Lyden ligger omkring middel med lidt digitaliseret tale hist og pist. Da jeg scorede 4000 points udbrød computeren f.eks. »Good Score!«, men da jeg lidt efter slog highscoren med over 30.000 points, blev jeg blot mødt med en isende tavshed! Grafikken er rimelig med en vis 3D-virkning, og de forskellige levels varierer i grafik - men ikke i gameplay, som er lige umuligt, uanset hvor man befinder sig! Spilleområdet er nemlig for småt i forhold til ens rumskib, og der er alt for mange ting at støde ind i. Den superhurtige scroll, som spillet indeholder, kunne man i virkeligheden have sparet sig, for hvis man sætter hastigheden blot en anelse op over sneglefart, vil man uundgåeligt støde ind i et eller andet med det resultat at man bliver slynget vildt rundt på skærmen for næsten 100% sikkert at ende sine dage ved at kolliderer med en alien. Desuden tager det alt for lang tid at vende sit rumskib (man skulle tro det var en supertanker!), hvil-

ket virker ekstremt uretfærdigt, når man ser hvor let fjendens rumskibe manøvrerer rundt.

**Spillet er teknisk set velprogrammeret (f.eks. den gode scroll), men spillet i det hele taget kan bedst beskrives som ekstremt irriterende. Måske var det en ide, om Steve Bak fremover holdt sig til programmeringen, og fik en anden til at tage sig af game-designet!**

**+: Teknisk OK.**

**-: Uoriginalt og uspillegigt.**

Grafik .....	70%
Lyd .....	70%
Præsentation .....	50%
Underholdning .....	40%
Pris/Kvalitet .....	50%

**Søren.**





## Patton Vs. Rommel

### Electronic Arts, C-64, disk.

Måske så du den Tv-film, der for et stykke tid siden var om den amerikanske pansergenerale George Patton. Hvis du så udsendelsen vil du vide, at Patton var en krigsgal og sindssyg mand, der ikke desto mindre (eller måske netop derfor?!) gik for at være en glimrende militær-strategisk begavelse. »Patton Vs. Rommel« er et strategisk krigsspil, der simulerer en hypotetisk konflikt mellem Patton og nazigeneralen Rommel i forbindelse med kampene om Nordmandiet i 1944. Faktisk har de to generaler aldrig mødt hinanden i den virkelige verden, og spillet har da også fået undertitlen »The greatest battle that never was!«

Det var med store forventninger jeg startede programmet, for programmøren er ingen ringere end Chris Crawford; manden bag et af de bedste Amiga-spil nogensinde - det revolutionerende »Balance of Power«! Men Patton Vs. Rommel lever desværre slet ikke op til denne stan-

dard, hvad man vel trods alt heller ikke kan forlange på en 64'er. Faktisk er spillet udformet som et helt traditionelt war-game, bare noget mere simpelt. Som i B.o.P. er der tre levels af varierende kompleksitet, og man kan selv vælge om man vil dirigere de tyske eller de allierede tropper. Men uanset hvad man vælger, så udvikler laget sig temmelig ensformigt, idet tyskerne udelukkende er i defensive rolle, og blot skal søge at holde de allierede hen så længe som muligt. Desuden virker de strategiske aspekter ret urealistiske.

Efter hver »turn« udsættes man for en sædvanligvis hård (og ikke altid lige berettiget!) kritik fra Patton eller Rommel - alt efter hvis side man er på. Heldigvis kan denne option slås fra! Når man bliver træt af standardspillet, er der en option, hvor man kan gå ind og ændre på nogle udvalgte parametre. Dette er da en meget god idé, som nok kan udsky-

de kedsomheden et par dage, men når manualen bruger udtrykket »Wargame construction set« er det en vild overdrivelse!

Grafikken er god, og selve rammen om det hele er også velfungerende, men man kommer alligevel ikke udenom det faktum, at spillet strategisk set er en skuffelse. Et noget simpelt, og meget uautentisk spil, som ikke kan anbefales.

Søren.



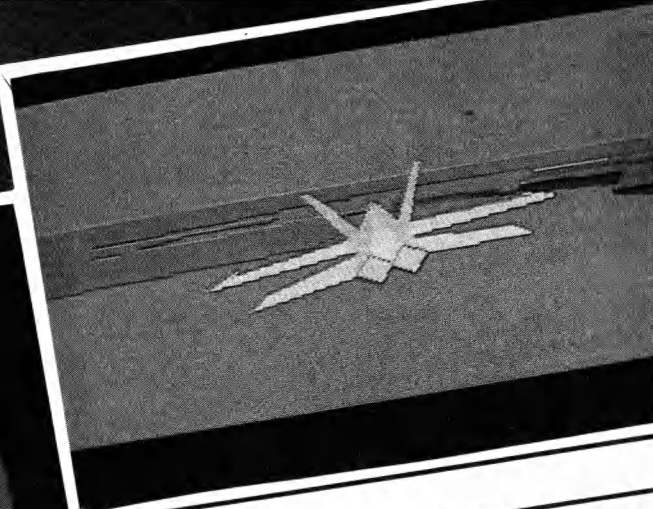
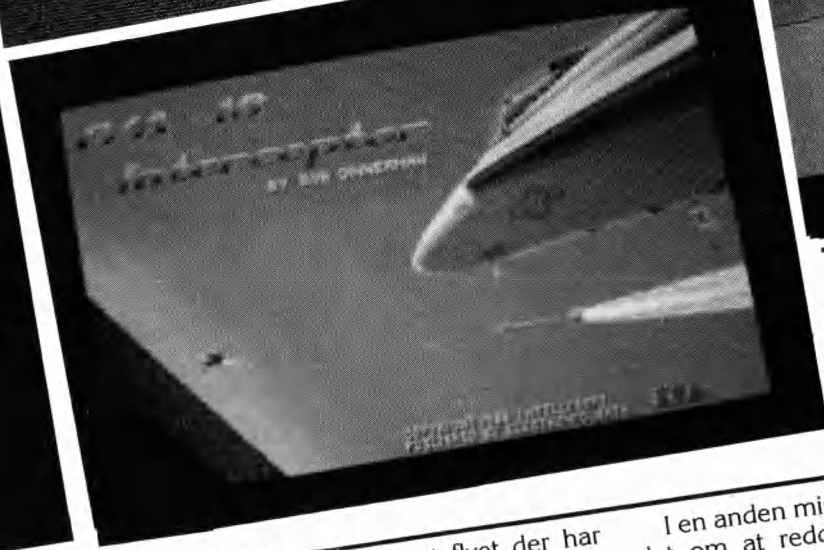
+ Godt spilsystem.

- Simpelt og urealistisk.

Præsentation .....	85%
Sværhedsgrad .....	60%
Autensitet .....	30%
Pris/Kvalitet .....	50%







## F-18 INTERCEPTOR

Electronic Arts, Amiga.

Der har igennem længere tid cirkuleret en demo af dette spil, som vel nok kunne få de fleste spil til at tabe både næse og mund. Den lynhurtige og helt glidende 3D-grafik (for en gangs skyld ikke wire-frame!) og de øredøvende sampledte lydeffekter overgik alt hvad man hidtil havde set på Amigaen. Nu er den færdige version af spillet landet, og lad det være sagt med det samme: Interceptor har tilført ny mening til ordet »Fly-simulator«!

Hidtil har denne spil-genre nemlig været forbeholdt nogle få, dedikerede flyfanatikere, som tilbringer adskillige nætter i små, imaginære cockpits fyldt med alskens mere eller mindre uforståelige instrumenter, der i eet væk spytter digitale oplysninger ud om hastighed, højde, vejr, vind og hvad ved jeg. Disse computerpiloter forstår at værdsætte simulatorenes kompleksitet og realisme, mens de bekymrer sig mindre om ting som grafik, lyd og action. Hvis du selv hører til denne gruppe skal du ikke købe Interceptor. Hvis du derimod er mere til en gang hurtig action, hvis du synes at fly-sims som Flight Simulator II og hvad de ellers hedder er kedelige og unødigt indviklede, så læs her om et spil, der utvivlsomt vil komme til at skrive historie.

I »F-18 Interceptor« har du valget mellem to stykker isenkram; den velkendte F-16

»Falcon«, samt flyet der har lagt navn til spillets titel; den supermoderne F-18 jager. Vælger du sidstnævnte, starter du fra et amerikansk hangarskib ud for San Franciscos kyst. Her vil du modtage en kort briefing om, hvad forsvarskommandoen forventer af dig, ligesom du vil blive afkrævet en hemmelig talkode. Med spillet følger nemlig en lille nummereret drejeskive af pap, som tilsyneladende er ultimativ piratbeskyttelse. Men ak!, luftpirater er nogle snu sataner, thi rygter vil vide, at der allerede nu cirkulerer illegale kopier, hvor alle koderne står opgivet på skærmen!...

Interceptor er bygget op omkring en række scenarier, således at man, hver gang man har fuldført en mission, får mulighed for at prøve kræfter med en ny og mere krævende opgave. For eksempel er der den klassiske rekognosceringsmission, hvor der er konstateret uidentificerede fly i eget luftrum. Altså må du på vingerne (ta daaaa!), identificere de fremmede fly og lande sikkert. Du har ordre til ikke at skyde først, præcis som i et andet Electronic Arts spil jeg testede for nylig, nemlig Strike Fleet. Dette realistiske touch hæver spillet adskillige grader over de rene shoot-em-ups og øger spændingen til det sidste.

I en anden mission gælder det om at redde præsidentens fly »Airforce One« fra et luftangreb. Flyet er på vej mod San Francisco Airport med to sovjetiske MIG jagere i halen, og det er din opgave at sørge for, at præsidenten lander sikkert. Hvis du på den anden side har et horn i siden på gamle Ronald, kan du selvfølgelig være lidt original og sprænge hans fly i luften med et par velrettede Sidewinder missiler. Jeg prøvede dette nogle gange, men til min store skuffelse blev jeg hver gang mødt med beskeden »lucky for you the president was not on board«. Surt show! Under alle omstændigheder ser det alle omstændigheder fedt ud, når man ubeskriveligt fedt ud, når man flyver op på siden af den store jet-maskine, og man gennem sideruden kan følge skroget af den store metalkonstruktion, der langsomt glider forbi. Men dette er bare ét af de spils utallige grafiske højdepunkter! Dit fly kan således ses fra utallige vinkler og i modsætning til f.eks. Flight Simulator II kan du lynhurtigt skifte synsvinkel. Skærm billeder alene kan ganske enkelt ikke formidle de fantastiske grafikoplevelser dette spil har at byde på. Sjældent har jeg set noget så overbevisende på en »hjemme-computer«!

**Lydsiden er ikke mindre end revolutionerende, selv om du kun får det fulde udbytte, hvis du har en RAM-**

udvidelse. Den elektriske summen, når landingstellet hæves, brølet når du aktiverer afterburneren og hvinet fra landingshjulene når de første gang berører landingsbanen; det er der altså sammen! Når du ser flyet udefra skifter motorstøjen fra jet-turbinerne tilsvarende, og det er denne udsøgte sans for detaljer, der fuldender illusionen af, at man virkelig befinder sig der - 4000 feet over Golden Gate broen med et varme-søgende missil i halen.

**+: Fuldstændig uhørt realisme!**

**-: Ikke for folk med svagt hjerte eller tendens til søsyge...**





# KAPTJN PEEK & POKE

## ANTI- SHAKE

Har du bemærket, at spritene hele tiden ryster, hakker og blinker, når du bevæger dem via BASIC? Det kan du nu rode bod på, for jeg har nemlig designet et program til lige netop det formål, at rette op på denne hurlumhej!.

Grunden til, at spriten bliver ustabil i BASIC er, at bevægelsen ofte tager sted, når raster-linjen befinder sig henover spriten. Det kan man undgå i maskinkode, for her kan man indrette sit program efter, hvor på skærmen raster-linjen befinder sig, og derfor venter man med at rykke spriten, til rasteren er nået ned i borderen.

Dette lille fikse program, går i al sin enkelthed ud på, at du først regner positionerne ud i BASIC, og derefter fortæller dem til programmet. Det vil så, når rasteren er kommet ned under skærbilledet, sætte spritene på de koordinater du har valgt. Det eneste du skal huske er bare, at i stedet for at benytte adresserne 53248 til 53264, så skal du benytte adresserne 53231 til 53247. De sidstnævnte adresser bliver så aflæst af programmet, og ført over i de førstnævnte, som jo er de rigtige respektive koordinat-adresser.

```
10 clr:restore:adr=50000
20 fort=1to2:chk=0:fore=1to30
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexste
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:printchr$(147)chr$(18)" anti shake ":print
70 print"kaptajn peek & poke 1988":print:print"startes med: sys 50000,1"
80 print:print"stoppes med: sys 50000,0":print:print"adr. 53248 til og med ";
90 print"adr. 53264 ligger i adresserne 53231 til 53247"
100 data 32,241,183,224,2,144,3,76,72,178,120,138,74,176,33,169
110 data 129,141,13,220,169,240,141,26,208,169,49,141,20,3,169,234
120 data 141,21,3,169,163,162,27,142,17,208,160,195,88,76,30,171
130 data 169,127,141,13,220,169,241,141,26,208,169,173,141,20,3,169
140 data 195,141,21,3,160,16,185,0,208,153,239,207,136,16,247,169,9936
150 data 168,208,210,79,70,70,13,0,79,78,32,13,0,169,1,141
160 data 25,208,169,250,141,18,208,160,16,185,239,207,153,0,208,136
170 data 16,247,76,49,234,-1,4276
```

C 64

## Screen Lay Out

Der er uden tvivl mange, der ikke bryder sig om lay-outet til skærm-billedet på den gamle kære Commodore 64. "Hvorfor er det så kedeligt?", spørger de sig selv. Det undrer jeg mig også ganske ofte over, så jeg satte mig i hovedet, at forbedre det.

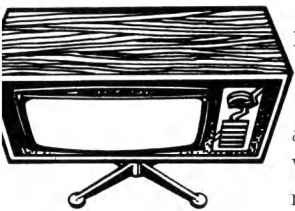
Denne temmeligt velpolstrede routine, kan simpelthen udføre mirakler! Du har to skærmopstillinger at vælge imellem. Den første fader fra sort i den øverste border, til hvid i skriveområdet. Derefter fader den hvide del til sort, som, meget naturligt, befinder sig i den nederste border. Anden, og sidste opstilling er bare det stik modsatte, nemlig hvid/sort/hvid.

En rigtig lækkerbidsken!

### Screen Lay Out

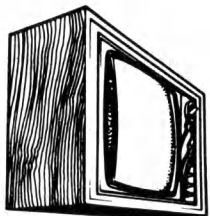
```
10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to6:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexste
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:printchr$(147)chr$(18)" screen lay out ":print
70 print"kaptajn peek & poke 1988":print:print"startes med:":print
80 print"sys 49152,0 eller sys 49152,1":print:print"stoppes med: sys 49152,2"
100 data 32,241,183,120,224,2,144,3,76,236,192,173,26,208,74,176
110 data 12,173,32,208,141,101,192,173,33,208,141,102,192,189,103,192
120 data 141,100,192,169,105,141,20,3,169,192,141,21,3,169,1,141
130 data 26,208,141,25,208,169,127,141,13,220,169,42,141,18,208,138
140 data 73,1,141,33,208,169,27,141,17,208,88,96,0,9,11,8,9234
150 data 12,10,15,7,1,7,15,10,12,8,11,9,0,9,11,8
160 data 12,10,15,7,0,0,0,15,23,169,1,141,25,208,169,251
170 data 141,18,208,172,100,192,185,76,192,141,32,208,162,10,202,16
180 data 253,136,185,76,192,141,32,208,162,10,202,16,253,136,185,76
190 data 192,141,32,208,162,9,202,16,253,136,185,76,192,141,32,208,7694
200 data 162,9,202,16,253,136,185,76,192,141,32,208,162,10,202,16
210 data 253,136,185,76,192,141,32,208,162,9,202,16,253,136,185,76
220 data 192,141,32,208,162,9,202,16,253,136,185,76,192,141,32,208
230 data 162,10,202,16,253,136,173,100,192,56,233,8,141,100,192,169
240 data 19,141,20,3,169,193,141,21,3,76,49,234,169,129,141,13,10113
250 data 220,169,240,141,26,208,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3
260 data 169,27,141,17,208,173,101,192,141,32,208,173,102,192,141,33
270 data 208,88,96,169,1,141,25,208,169,42,141,18,208,172,100,192
280 data 185,76,192,141,32,208,162,10,202,16,253,136,185,76,192,141
290 data 32,208,162,10,202,16,253,136,185,76,192,141,32,208,162,9,10213
300 data 202,16,253,136,185,76,192,141,32,208,162,10,202,16,253,136
310 data 185,76,192,141,32,208,162,9,202,16,253,136,185,76,192,141
320 data 32,208,162,9,202,16,253,136,185,76,192,141,32,208,162,9
330 data 202,16,253,136,185,76,192,141,32,208,162,10,202,16,253,136
340 data 173,100,192,24,105,8,141,100,192,169,105,141,20,3,169,192,10503
350 data 141,21,3,76,129,234,-1,604
```





## Raster Screen

# C-64



Denne rutine kan du benytte til at peppe dine programmer op med. Vi ved jo alle, at baggrundsfarverne normalt ikke er de mest spændende på 64eren, og hvorfor så ikke gøre noget ved det?

Rutinen benytter de 200 rasterlinjer i tekstområdet. Den begynder altså i bunden af den øverste border, og slutter i toppen af den nederste. Hvis det var muligt, så kunne du altså have hele 200 forskellige farver som dine baggrundsfarver, men da der ialt kun er 16 farver, bliver du nødt til at "mingle" lidt med dem.

Du skal fortælle programmet hvilken tekstlinje, farverne skal begynde på (1-25), samt hvor mange linjer frem, der skal benyttes. Samtidig skal du oplyse om, hvorvidt baggrundsfarverne skal holde stille, eller køre oppe fra og ned, og hvis det sidste er tilfældet, så også med hvilken hastighed.

Hvis farverne holder stille, så kan du selv ændre på de farver, der bliver sat på skærmen. De ligger fra adr. 820 (\$334), og 199 adres-

ser (bytes) frem, således at der ialt er 200 baggrundsfarver. Disse adresser kan du så poke nogle farveværdier ind i, og du må selv om hvor'n mønstret skal se ud.

Hvis du ikke vil have farverne til at holde stille, så skal du fortælle hvilken hastighed farvescrollet skal køre med. Den laveste hastighed er 1, og den højeste er 10. De farver der så kører ned over skærmen, bliver hentet fra adresserne 49509 til 49591. De bliver hentet bagfra, således at farverne egentlig bliver hentet i adresserne 49591 til 49509, og derefter lagt ned i adr. 820 og fremefter. Disse adresser kan du også selv lægge nye farver ind i, og på denne måde skabe et farvemønster, der passer til dit temperament.

Eksempelvis vil et stillestående scroll, startende i linje 5, og sluttende 6 linjer længere fremme, laves således: sys 50500,5,6,0

Et kørende scroll med samme linjeparаметre, og en hastighed på 8, laves således: sys 50500,5,6,8

# SHAVER



## Screen Shaver

```

10 adr=832
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>11480thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" screen shaver "
60 print:print"kaptajn peek & poke 1988"
70 print:print"startes med: sys 832":end
100 data 120,169,223,133,253,173,18,208,201,150,208,249,173,136,2,133
110 data 252,160,0,132,251,132,253,177,251,170,201,32,240,12,169,1
120 data 133,253,144,2,202,36,232,138,145,251,230,251,208,2,230,252
130 data 165,251,201,232,208,225,173,136,2,24,105,3,197,252,208,215
140 data 165,253,208,193,76,68,229,-1

```

Det er nu ikke fordi denne rutine har specielt mange relationer til en "shaver", men praktisk set, så benytter de begge samme taktik.

Screen Shaver ta'r nemlig bogstaverne på skærmen, og henholdsvis formindsker eller forhøjer dem, sådan at de ender med at være bogstav nr. 32. Lige netop! Mellemrums-karakteren.

Det ser rimeligt tjekket ud, når rutinen går i aktion, og det vil sikkert imponere en del mennesker, hvis du benyttede den i dine egne kreationer.

Skynd dig at taste det ind, før "shaveren" kommer og barberer håret af dig!



### Raster Screen

```
10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to6:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexthe
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:printchr$(147)chr$(18)" raster screen ":print
70 print"kaptajn peek & poke 1988":print:print"startes med:"
80 print"sys 49152,startlinje,antal linjer,0-10":print
85 print"(0=stille, 1=min. fart og 10=max. fart)"
90 print:print"stoppes med: sys 49152,0"
100 data 120,32,241,183,224,1,176,3,76,188,193,224,26,144,6,32
110 data 188,193,76,72,178,202,134,2,56,169,24,229,2,133,3,32
120 data 241,183,202,228,3,240,2,176,230,232,138,10,10,10,133,3
130 data 165,2,10,10,10,24,105,50,133,2,32,241,183,224,1,176
140 data 8,169,1,141,185,193,76,116,192,202,224,10,176,193,56,142,9055
150 data 186,193,169,9,237,186,193,141,186,193,169,0,141,185,193,141
160 data 187,193,160,199,173,33,208,153,52,3,136,192,255,208,248,169
170 data 82,141,184,193,169,127,141,13,220,169,1,141,26,208,141,25
180 data 208,169,146,141,20,3,169,192,141,21,3,169,27,141,17,208
190 data 88,96,160,0,173,33,208,72,36,252,36,252,234,185,52,3,10727
200 data 141,32,208,141,33,208,162,0,202,16,253,200,36,252,185,52
210 data 3,141,32,208,141,33,208,162,8,202,16,253,200,185,52,3
220 data 141,32,208,141,33,208,162,9,202,16,253,200,185,52,3,141
230 data 32,208,141,33,208,162,8,202,16,253,200,234,185,52,3,141
240 data 32,208,141,33,208,162,8,202,16,253,200,234,185,52,3,141,10110
250 data 32,208,141,33,208,162,9,202,16,253,200,185,52,3,141,32
260 data 208,141,33,208,162,8,202,16,253,200,185,52,3,141,32,208
270 data 141,33,208,162,7,202,16,253,200,234,196,3,240,3,76,157
280 data 192,104,141,33,208,141,32,208,169,1,141,25,208,173,185,193
290 data 208,43,206,187,193,16,38,173,186,193,141,187,193,160,198,185,10721
300 data 52,3,153,53,3,136,192,255,208,245,172,184,193,185,101,193
310 data 141,52,3,206,184,193,16,5,169,82,141,184,193,165,2,141
320 data 18,208,76,49,234,11,12,12,11,0,11,12,15,15,12,11
330 data 0,11,12,15,7,7,15,12,11,0,11,12,15,7,7,7
340 data 7,15,12,11,0,9,11,8,12,10,15,7,7,7,7,15,5214
350 data 10,12,8,11,9,0,11,12,15,7,7,7,7,15,12,11
360 data 0,11,12,15,7,7,15,12,11,0,11,12,15,15,12,11
370 data 0,11,12,12,11,0,11,0,0,0,0,120,169,129,141
380 data 13,220,169,240,141,26,208,169,49,141,20,3,169,234,141,21
390 data 3,169,27,141,17,208,88,96,-1,3649
```



# ALARM C-64

Som en add-on til det tidligere udlistede Watch 64, bringer vi her en virkelig hyper rutine. Hvis du f.eks. har en aftale med lilleemor, og er dybt engageret i dit computeri, ville det så ikke være lækkert, at blive mindet om, at nu skal du ud med dit livs udkårne? Det kan du få computeren til for dig, nemlig via Watch 64 og Alarm 64. Det hele kører, og du leger med computeren. Pludselig blinker alarmen, og du ved, at det er tid til at holde inde.

Idet programmet jo er en add-on, så er det livsnødvendigt, at Alarm 64 aldrig startes før Watch 64. Det går nemlig ind og laver nogle mindre ændringer i Watch 64, så husk: Watch 64 skal startes og køres først, således at det går, når Alarm 64 bliver aktiveret!

Når tiden er kommet for alarmen at gå i gang, så begynder programmet at blinke med teksten "ALARM!" Det forgår ovenpå uret, og da alarmen benytter en anden farve, så

lægger man hurtigt mærke til det. Det blinker i godt og vel 10 sekunder. Alarmtidspunktet kan iøvrigt sættes helt ned til en tiendedels sekund.

Hvis vi har sat Watch 64 til kl. 17:46:28:3 (altså 05:46:28:3), og gerne vil have Alarm 64 til at vække vores opmærksomhed kl. 19:58:43:7, så skriver vi: sys 51203,0,7,5,8,4,3,7. Så begynder blinkeriet på præcis det klokkeslæt.

Når vi vil tjekke om alarmen er sat til, og til hvilket tidspunkt, så skriver vi: sys 51200,1. Så får vi at vide om alarmen er ON eller OFF, og hvilket klokkeslæt der er indkodet i hukommelsen.

For at slukke kan man skrive: sys 51200,0. Så er det kun Alarm 64 der slukkes, og Watch 64 kører videre. Man kan også nøjes med at slukke Watch 64, for så stopper Alarm 64 nemlig automatisk. Hvis man vil have Alarm 64 igang igen, skal man simpelthen bare følge den normale opstartsprocedure.

```
10 clr:restore:adr=51200
20 fort=1to5:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:printchr$(147)chr$(18)" alarm 64 ":print
70 print"kaptajn peek & poke 1988":print:print"start watch 64.":print
80 print"stille alarmen: sys 51203,tids-syntaks"spc(26)"(1,2,3,4,5,6,7)"
90 print:print"stoppes med: sys 51200,0":print:print"se alarm: sys 51200,1"
100 data 76,204,200,234,32,241,183,138,41,1,10,10,10,10,141,179
110 data 200,32,241,183,138,41,15,77,179,200,141,175,200,32,241,183
120 data 138,41,15,10,10,10,10,141,179,200,32,241,183,138,41,15
130 data 77,179,200,141,176,200,32,241,183,138,41,15,10,10,10,10
140 data 141,179,200,32,241,183,138,41,15,77,179,200,141,177,200,32,9231
150 data 241,183,138,41,15,141,178,200,169,0,141,180,200,141,181,200
160 data 162,103,160,200,76,76,201,173,180,200,208,21,160,3,185,217
170 data 198,217,175,200,208,54,136,16,245,169,0,141,182,200,238,180
180 data 200,173,181,200,73,1,141,181,200,240,33,160,9,185,183,200
190 data 145,251,136,16,248,173,33,208,24,105,1,160,9,145,253,136,11636
200 data 16,251,206,182,200,208,5,169,0,141,180,200,76,49,234,0
210 data 0,0,0,0,0,0,0,160,160,129,140,129,146,141,161,160
220 data 160,79,78,58,32,0,79,70,70,58,32,0,32,241,183,224
230 data 1,144,117,173,97,199,160,200,201,200,208,3,169,193,44,169
240 data 198,32,30,171,173,175,200,74,74,74,74,41,7,9,48,32,8529
250 data 210,255,173,175,200,41,15,9,48,32,210,255,169,58,32,210
260 data 255,173,176,200,74,74,74,74,41,7,9,48,32,210,255,173
270 data 176,200,41,15,9,48,32,210,255,169,58,32,210,255,173,177
280 data 200,74,74,74,74,41,7,9,48,32,210,255,173,177,200,41
290 data 15,9,48,32,210,255,169,39,32,210,255,173,178,200,9,48,9598
300 data 32,210,255,169,13,76,210,255,162,49,160,234,120,142,96,199
310 data 140,97,199,88,96,-1,3002
```



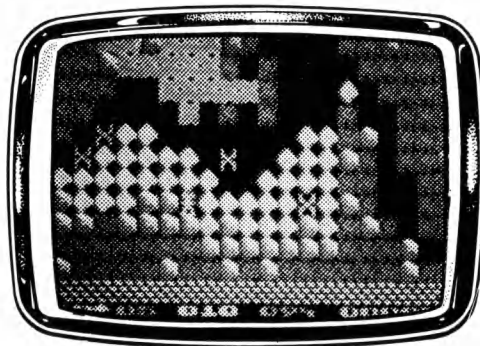
# RASTER SHOW II

Så kom det endelig! Raster Show I var godt, men opfølgeren er omtrent tusinde gange sejere.

Nede i bunden af skærmen, udføres der uafbrudt en rigtig tyk animation. Den består i, at nogle raster-rør hopper op og ned i en sinusrelateret kurve. Stort set li'som i den stygge præsentation i MACH.

Mens animationen støt hopper afsted deru'af (det ser vitterligt ud som om, at rørene bevæger sig ud af skærmen!), kan du, li'som normalt, roligt benytte alle 25 linjer på skærmen.

En virkelig væmmelig rutine, der kan føre alle dine egne programmer til tops på en top-ti liste.



## Raster Show II

```
10 clr:restore:adr=49500
20 fort=1to5:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexthe
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt:printchr$(147)chr$(18)" raster show ii ":print
70 print"kaptajn peek & poke 1988"
80 print:print"startes med: sys 49500,1"
90 print:print"stoppes med: sys 49152,0"
100 data 32,241,183,120,224,1,176,3,76,148,194,120,169,127,141,13
110 data 220,169,241,141,26,208,169,164,141,20,3,169,193,141,21,3
120 data 160,55,169,0,153,30,194,136,16,250,160,4,169,40,56,153
130 data 127,194,233,3,136,16,248,169,250,141,18,208,169,1,141,25
140 data 208,169,27,141,17,208,88,96,169,1,141,25,208,160,0,173,9652
150 data 32,208,72,36,252,185,29,194,141,32,208,162,8,202,16,253
160 data 234,200,192,49,208,239,104,141,32,208,169,0,160,47,153,30
170 data 194,136,16,250,162,7,189,140,194,157,78,194,202,16,247,160
180 data 4,190,127,194,189,86,194,170,152,72,160,7,185,78,194,157
190 data 30,194,232,136,16,246,104,168,201,1,208,11,162,7,189,132,10734
200 data 194,157,78,194,202,16,247,136,16,215,162,4,222,127,194,16
210 data 5,169,40,157,127,194,202,16,243,169,250,141,18,208,76,49
220 data 234,0,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99
230 data 99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99
240 data 99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,9032
250 data 99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,99,35,31,27,23,20,17
260 data 14,11,9,7,5,3,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
270 data 0,0,1,2,3,5,7,9,11,14,17,20,23,27,31,35
280 data 39,39,39,28,31,34,37,40,11,12,15,7,7,15,12,11
290 data 9,11,8,12,12,8,11,9,169,129,141,13,220,169,240,141,3079
300 data 26,208,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,169,27,141,17
310 data 208,88,96,-1,1930
```



## Dream Warrior

U.S. Gold, C-64.



Dette spil har et af de mest mystiske plot jeg har set i meget lang tid! Dream Warrior foregår i en verden, hvor krige og forbrydelser ikke længere finder sted på det fysiske plan. På grund af store fremskridt inden for disciplinen »drømme-kontrol«, kan man nemlig sende mørke sæmoner ind i folks drømme, med det resultat at de bliver sindssyge! Med de nye teknikker forsvandt demokratiet, og verden styres nu af et stort selskab kendt under navnet FOCUS. FOCUS bruger drømmevåbnet som et magtmiddel til at holde hele jordens befolkning som slaver.

Menneskehedens sidste håb (hvor ofte har vi ikke hørt den kliché?) er en lille modstandsgruppe på 4 videnskabsmænd, der i al hemmelighed har fundet en metode til at bekæmpe de frygtede drømmedæmoner. Men succesen var kortvarig, for snart fik FOCUS nys om truslen og nu lider 3 af videnskabsmændene under en af de mægtigste drømmedæmoner, Ocular. Du er naturligvis den 4. vi-

denskabsmand, og i spillet skal du bryde ind i dine tre kollegers drømme for at bekæmpe dæmonerne.

De tre videnskabsmændene kan ikke være synderligt kreative, for deres drømme minder i betænkelig grad om gammelkendte arcade spil som »Z«. Man styrer en bevæbnet mand rundt i nogle science-fictionagtige omgivelser, hvor det vrirler med aliens af alskens slags. Når man skyder disse aliens efterlader nogle af dem små prikker, som - hvis man tager dem - kan hjælpe en på forskellig vis. Nogle af dem giver f.eks. ekstra nergi (dvs. egentlig giver de ekstra søvn, for formålet med dette spil er at undgå at vågne fra videnskabsmændenes drømme!). Andre udfylder nogle brikker i et portræt af den kollega, hvis man til enhver tid måtte befinde sig i (man kan skifte fra drøm til drøm under spillet). Først når alle portrætterne er fuldstændt kan man tage kampen op mod selve overdæmonen Ocular.

Grafikken er god, lyden er god, - men desværre præges spillet af en udtalt mangel på gameplay. Det er simpelthen for let! Man placerer sin mand et strategisk sted, sætter joysticket på autofire, går ned og brygger en kande kaffe, og når man vender tilbage har man fået en ny highscore! Sådan noget forventer man ikke af et spil i den prisklasse. Programmet ser professionelt ud, men det er alt sammen ren overflade.

+ : Spændende plot.

- : Ingen dybde, intet gameplay.

Grafik .....	80%
Lyd .....	80%
Præsentation .....	80%
Underholdning .....	30%
Pris/Kvalitet .....	40%

Søren.

## » Commodore 64 «

Denne, verdens mest solgte computer, er stadig lige populær !!

Dette skyldes helt klart, at den er ideel for såvel begynder som for viderekommen, at det hele tiden viser sig, at den kan mere, end man troede, - og så at prisen er overkommelig.

En computer er som bekendt aldrig bedre end det program, den har i hukommelsen. Det er her vi kommer ind i billedet med et udvalg af programmer for hobbyprogrammøren og den kræsne bruger

## » Test vort tilbud «

Udfyld og indsend nedenstående slip. GRATIS katalog over C-64 prg. kommer automatisk med.

Venlig hilsen

PENNY SOFT

## PlusKARTOTEK

Til adm. af adresser, videobånd, bogsamling osv. Op til 200 kort i hukommelsen ad gangen. Søg og sortere på alle felter. Dansk karaktersæt indbygget. Filer kan blandes indbyrdes. Fri definerbar input. Printer lister, labels og udskrift kan forsynes med tekst skrevet med PlusTEKST. Til serielle printere

**kr. 240,00**

## PlusTEKST

En særdeles brugervenlig tekst-behandling. Nem og dog avanceret. Dansk karaktersæt indbygget. Slet, ret, indsæt direkte. Alle printerens egenskaber (store bogstaver, negativskrift etc.) styres fra prg. 4 sider tekst i hukommelsen, med alle kopi- og blokfunktioner. Kompatibel med PlusKARTOTEK.

**kr. 240,00**

PlusTEKST og PlusKARTOTEK ved samlet bestilling **KUN kr. 345,00**

## Best of GRAFIK

Grafikpakke med to tegneprogrammer! 3D-grafik med Giga-Cad og tegneprogrammet Hi-Eddi til billeder i højopløsning. Plus masser af tips & tricks, bl.a. 3D-film, loader til egne prg. og printer-rutiner. Ekstra diskette med demo-billeder medfølger + dansk vejledning.

**Ialt kr. 295,00**

## PRINTFOX

Data-tryk på C-64 !!

Med Printfox har man et avanceret program til foreningsavis, opslag, festsange mv., med mulighed for at blande billeder og tekst. Denne annonce (1:1) er "sat" med Printfox i en arbejdsangang. Incl. 5 tegnsæt, mange billeder og dansk vejledning.

**Ialt kr. 395,00**

**KUPON: JA!** Send Deres GRATIS katalog til:

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./by: \_\_\_\_\_

Samtidig bestilles: \_\_\_\_\_

Betaling: pr. efterkrav (+porto) / check vedlagt

Indsendes til:

**Penny Soft**

Ole Rømersvej 58

2630 Tåstrup

Tlf. 02 99 96 28



## DISKETTER

\* 100% GARANTI \*

\* FULD OMBYTNINGSRET \*

Varenavn	Pris v.100
5.25" DSDD Bulk 48 tpi .....	2.65
5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi .....	2.98
5.25" DSDD Certified Neutral 96 tpi .....	3.45
5.25" DSDD Certified Neutral, 5 farver .....	4.85
5.25" SSDD Xidex i plastbox 48 tpi .....	4.90
5.25" DSDD Neutral i plastbox 96 tpi .....	4.90
5.25" DSDD KAO fra Japan 48 tpi .....	6.90
5.25" DSDD High Density 96 tpi ATHANA .....	11.95
3.5" MF2DD 135 tpi u.garanti .....	7.95
3.5" MF2DD 135 tpi KAO fra JAPAN i 50 stk .....	8.98
3.5" MF2DD 135 tpi KAO fra JAPAN i 10 stk.org. box .....	10.95
Diskbox m. lås .....	90.00
3.5" Diskdrev m. bus og afbryder .....	1190.00
5.25" Diskdrev til Amiga .....	1490.00
Originale Amigalabels i 5 farver .....	0.50

Printer Star LC-10 144 tegn/sek. .... 2195.00

Printer Star LC-10 COLOR .... 2595.00

Centronic kabel til STAR LC-10 .... 95.00

Ekspert mindst 300 Disketter Priser excl. moms

**BANZHAF**

*datamedier/* **Soft 64**  
**01 64 55 11**

Kratkrogen 9 - 2920 Charlottenlund

God, hurtig, grundig og vejledende service

**HURTIG LEVERING - ALT PÅ LAGER**

## HÅRDT OG BLØDT TIL AMIGA

## 33 Mbyte harddisk

Incl. controller.  
Formatteret og klar til brug.  
Indeholder bl.a. ca. 10 Mb P.D. Software.  
Både til Amiga 500 og 1000.

**7995.-**

## "Hurricane"-board

14 MHz 68020 og  
16 MHz 68881 sætter ekstra fart på  
Amiga'en, specielt floating-point  
operationer.  
Til Amiga 500, 1000 og 2000.

**8995.-**

## Lattice C V. 4.0

Kraftigt forbedret i forhold til V.3.03.  
Bl.a. med relativ adressering, assembler og FFP.  
Direkte kald til ROM-rutinerne.

Vi registrerer alle købere, som senere kan få opgraderinger meget billigere end nyprisen.

**1895.-**

## Golem 2 Mbyte ramudvidelse

Til Amiga 1000.  
Leveres med ramdisk der overlever reboot/guru.

**5295.-**

## 2 Mbyte til A500 ring

## "Timesaver"

Multifunktionsmodul med bl.a. ur/kalender og keyboard-macroer til Amiga 1000.

**645.-**

## 3 1/2" diskdrev

35 mm højt. Beige/gråt.  
Med afbryder og bus.  
1. klasses kvalitet til kun:

**1495.-**

## 3 1/2" diskdrev

Ca. 30 mm højt. Beige/gråt.  
Med afbryder, bus og track-display, som viser hvilket spor der læses/skrives til

**1645.-**

**Amco**  
**data**

2960 Rungsted Kyst

Priserne er incl. 22% moms.  
Alle varer sendes med post eller fragtmænd.

**Tlf. 02 76 64 62**

15.00-18.00 Mandag-fredag.



# Hopping Ma

»Hopping Mad« er et temmelig underholdende spil!

+ Lækker grafik.  
Meget originalt.  
Et spil der siger:  
»Play me again, Sam!«

- Niksenbiksen!

Grafik .....	85%
Lyd .....	75%
Præsentation .....	80%
Underholdning .....	90%
Pris/Kvalitet .....	85%

Claus



Endelig lader det til, at Elite har fundet på noget originalt. Deres seneste, Hopping Mad, lader ikke til at være en af de sædvanlige konverteringer.

Ideen er, at du består af 4 hoppende bolde. Disse bolde skal du så styre rundt på nogle virkelig tjekkede landskaber, og undgå diverse dikkedarer som fugle, sten, kæmpebolde, boldædende planter, fisk osv. Hvis du støder ind i nogle af disse dummernikker, så mister du den bold, der ramte. De andre hopper støt videre. Hvis alle fire bolde punkterer, så mister du et liv, af hvilke du har 3 fra starten af. For at komme videre til næste bane, skal du hoppe ind i 10 balloner. Det lyder ikke svært, men tro mig - det er det!

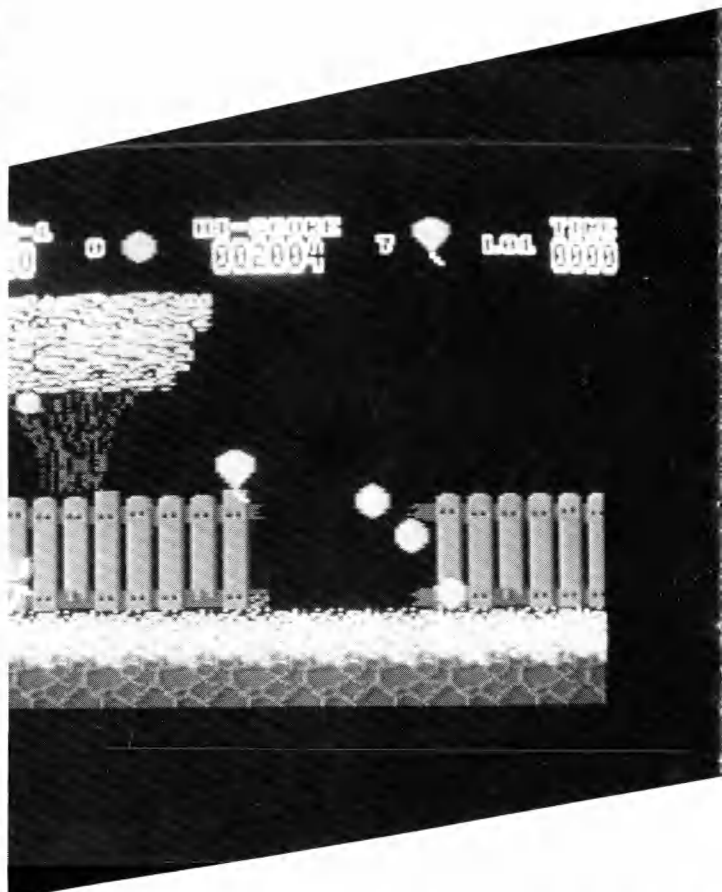
Jeg nåede gennem 5 baner, og døde desværre på den sjette. Banerne er meget farverige, og består af landskaber som bl.a. skov og strand, det gamle Rom, under vandet og ørken. De enkelte baner er ikke særligt store, så hvis du er længe om at få skrabt ballonerne sammen, så starter baggrundsgrafikken forfra.

Det gør nu ikke så meget, for så er der plads til mere varieret grafik, og da jeg som nævnt kom til 6. bane, har jeg oplevet, at den næste bane er vidt forskellig fra den forrige. Og om ikke flottere, så lige så flot.

På jorden ligger der nogle sten. Dem skal du hoppe over, og ligeså skal du med de kødædende planter og de andre stillestående objekter. Hvis der kommer noget småkravl krybende henover landjorden, så kan du hoppe op i luften, og lande på dem. Det er point lige ned i lommen.

Oppe i træerne hænger der nogle bær, som du kan hoppe op og snuppe. De giver 50 point, men pas på. De hænger ofte lige over en dikkedums nede på jorden, og det kan ofte hænde, at din bold ender sine dage lige i hovedet på sådan een. Den store hoppende bold skal du ikke prøve at smadre. Det gjorde jeg, og det eneste resultat blev, at min favoritbold blev flad.

Derimod kan du godt, hvis du benytter samme »hoppe op og droppe ned på« taktik,



## Elite, Commodore 64/128

tjene nogle point på bierne og fuglene. Det er desværre bare så hamrende besværligt at time sådan et spring, og den eneste gang det lykkedes for mig, var da jeg hoppede over en plante med åben mund, og som ved et lykketræf røg lige ned i skallen på en forbipasserende bi.

Spillet er meget godt justeret med hensyn til sværhedsgrader. Det bliver rent faktisk en anelse sværere for hver bane man gennemfører, men heldigvis ikke så svært at gnisten og kamplysten forsvinder. F.eks. kom jeg på undervandsbanen (tredie bane mener jeg), i nærkontakt med nogle meget åndsferne fisk. De svømmede op og ned hele tiden, og jeg måtte simpelt hen hive og flå i joysticket det bedste jeg havde lært for at undgå en dødelig kolision. Jeg gennemførte da også! Så på sjette bane (der hvor jeg desværre måtte afgå ved døden), som iøvrigt er ørkenbanen, fandt jeg hurtigt ud af, at der nu også var kommet kaktusser ind i billedet. Der er nogle temmeligt forrygende kaktusser i stort format på selve baggrunden, så jeg havde ikke øjnene med mig. Jeg opdagede dem først, da min anden favoritbold stak sig flad på en kaktustorn. Du kan kende dem ved, at de ikke ligner kaktusser synderligt meget, og at de står på jordoverfladen sammen med ligeså mange andre dødbringende naturgenstande.

Ballonerne kommer flyvende ind over skærmen til forskellige måder. De kan enten flyve i en lige horisontal linje fra venstre til højre oppe foroven, eller de kan komme flyvende skråt nede fra venstre af, for at ende oppe i højre hjørne af spilskrærmen. Til tider kommer der to balloner klods op ad hinanden, og så

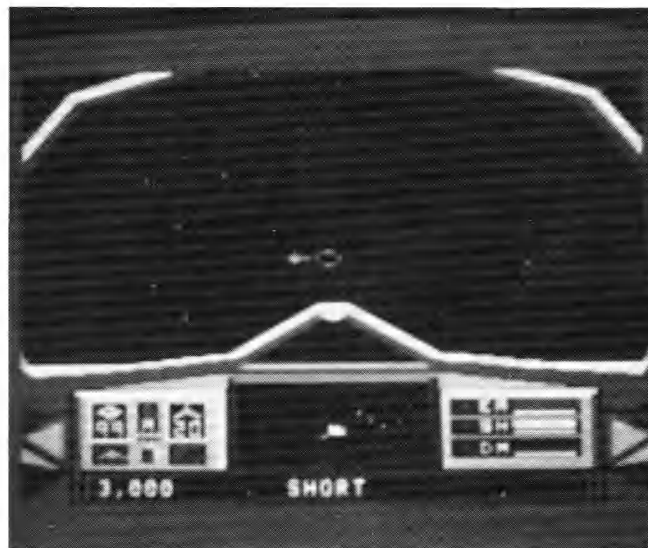
gælder det om at være hurtig. Desværre skal man bare være EKSTREMT hurtig, da disse balloner oftest har fået følge af en fugl eller deslige, der flyver i samme retning. Bare lidt hurtigere!

Det er en rigtig smart og fiks detalje, at det eneste kriterium for at komme videre, er at man skal samle omhandlede ti balloner sammen. Det er ligesom at så ved man hvad man har at gå efter, og på denne måde er der flere der får mulighed for at se de andre baner. - I modsætning til mange andre spil, hvor handlingen ofte er mere kompliceret, således at tingene skyder efter een og så videre. Det gør de ikke her. Her flyver de i en forudbestemt retning, og du skal så bare undgå dem. Det er nemlig underordnet hvor hurtigt ballonerne bliver fisket sammen, du kan være både 5, 10 og 20 minutter om det. Herligt!

**Grafikken er virkelig af en overdimensioneret karakter, altså virkelig snaskekælker, og det gør ikke så meget, at de enkelte sekvenser er små. Der er nemlig bare UTROLIGT mange forskellige baner. Hele spilet, inklusive al grafikken, bliver loadet ind i een omgang. Man skal altså ikke sidde og load hele tiden, og det er utroligt, når man tænker på antallet af baner, og den overvældende grafik.**

**Musikken er meget, men ikke suveræn. Den kan gå an, men bliver lidt kedelig i længden. Lydeffekter passer godt ind i handlingen, og jeg er i det store hele ganske godt tilfreds.**

**Spillet er en virkelig perle, et godt spil, der absolut er pengene værd. Keep going, Elite...**



## Skyfox II

### Electronic Arts, C-64, disk

Alle Terran-føderationens rum-piloter er sat i yderste alarmberedskab! Efterretningskilder rapporterer om store troppe-samlinger af fjendtlige Xenomorph-skibe, og denne race har aldrig bidraget med andet end besværligheder. Hvis du husker det originale Skyfox-spil ved du, hvordan Xenomorpherne allerede dengang, ganske uprovokeret, indledte en storoffensiv mod føderationens kolonier. Det eneste der forhindrede dem i at overtage herredømmet dengang var dig og dit berømte rumskib »SKYFOX«. Og hvad ville være mere naturligt, nu hvor den er gal igen, at du tager kampen op mod overmagten i et helt nyudviklet rumskib, den såkaldte »SKYFOX II«?...

Samme spørgsmål har Electronic Arts stillet sig selv, og resultatet af disse overvejelser er nu ude i forretningerne for den horrible pris af 275 kr. Med i pakningen får man så et kort over galaksen, som rummer nogle passwprds man skal bruge for at spille. Nu er Electronic Arts jo kendt for deres fantasifulde midler i kampen mod piratkopiering,

og for at besværliggøre fotokopiering af kortet, har man trykt koderne med blå skrift på en sort baggrund, hvilket desværre har den mindre smarte bieffekt, at kortet bliver næsten umuligt at læse.

Selve spillet lever desværre heller ikke op til det originale Skyfox, der nogle år tilbage chokerede sim samtid med lynhurtig 3D-grafik. For mens de statiske præsentations-skærme i Skyfox II er aldeles nydelige, så leder selve spil-grafikken uværgerligt tanken hen på noget, man morede sig med for 5 år siden. Og selv om der er flere missioner at vælge imellem, så virker de allesammen simple og temmelig ens. Skyfox II er et typisk eksempel på en sequel, der ikke lever op til sin forgænger.

+ **God in-game præsentation.**

- **Forældet gameplay.**

**Grafik.....70%**  
**Lyd.....70%**  
**Præsentation.....80%**  
**Underholdning.....65%**  
**Pris/Kvalitet.....60%**





Desolator er en stor skuffelse.

# Desolator

## - Halls of Kyros

U.S. Gold, Commodore 64



En meget mærkelig historie. Det er noget med, at du, MAC, skal redde nogle PETERS. Jeg vil tro, at det på dansk vil være PETERE, altså PETER i flertal. Dem samler du op når du ankommer til slottet, og når du har samlet sådan ca. 6 styks PETER, så får du en POWER UP, som laver dig om til en MACHOMAN.

Det er U.S. Golds konvertering af en åbenbart meget populær Sega arkademaskine - i USA. (Maskinen skulle være fra 1986!). Til trods for, at jeg ofte er at finde i en »spillebule«, så er jeg i dette land aldrig faldet over denne maskine. Det er nu nok forklarligt: Hvis Desolator er li'så elendigt på arkaden, som det er på computer, så kan det KUN (og jeg understreger ordet kun) sælges i USA! Det land kan på det nærmeste karakteriseres som sælgers marked!

Amerikanerne er tilsyneladende vilde med sådan nogle hlavdårlige spil, og nu mener U.S. Gold åbenbart at også europæerne er ved at få denne livsindstilling: Kvantitet fremfor Kvalitet. En meget stor overvurdering af jeres vurderingsevner, U.S. Gold!

Det eneste ordentlige ved dette spil, er load-billedet og musikken. Musikken er nu kun ordentlig lige i starten, for efterhånden som den har gentaget sig selv ca. 1000 gange, bliver man træt af den. Og det har den allerede efter et par minutter!

Spillet hører langtfra til blandt de bedste. Pyha-da-da. Bare man ser præsentations-skærmen, er man lige ved at trykke på afbryderknappen. Det gjorde jeg nu ikke, for spillet skulle jo lige ses. Efter at have set det, fandt jeg, at jeg nok alligevel skulle have afbrudt min brødkasse.

Grafikken i selve spillet (jeg så kun den første ud af i alt fire baner) er noget fantasiforladt makværk. Med lidt god fantasi kan man forestille sig hvad det måske skal ligne, og det er endda noget der kræver temmelig megen fantasi. Spritefigurerne er nu ikke så ringe som baggrunden, men

de er alligevel med til at gøre spillet dårligt. Enkelte af dem, deriblandt spilleren, kan identificeres. Resten hører under kategorien »fyld«. »Fyld« er noget ide-forladte grafiktegnere kaster sig over, når spillfirmaets forventninger overstiger tegnerens evner. Så kommer de med en dum forklaring om hvad det er, og så er firmaet straks lykkeligt igen. Der skal bare betydeligt mere til for at overbevise brugeren. Nemlig ordentlig grafik!

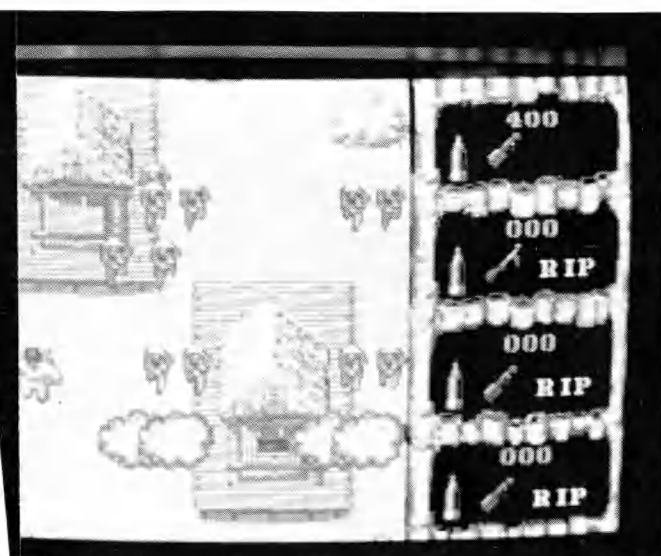
Jeg forstod ikke helt - og gør iøvrigt stadig ikke - spilloppet. Som jeg har forstået det, skal PETERne først komme ind i billedet inde i slottet. Ikke destomindre, så snakker instruktionsfolderen om diverse PETERe man kan samle op, således at man kan udvide sit våbenarsenal og deslige. Det eneste mirakel jeg mødte, var da jeg pludselig stod med en boomerang i hånden. Og såvidt jeg kunne se, så var det ikke på grund af en PETER jeg fik den. Det står der ellers i manualen, som foruden at være meget tilbunds gående, også er skrevet på 117 sprog.

For at kunne lide dette spil, skal man have en flair for adventure. Lidt er der over det, men det er sandelig ikke meget, så disse ligeførnævnte folk, vil såmænd nok osse blive gevaldigt skuffede. I det hele taget lever spillet op til størstedelen af U.S. Gold spil købt i USA. Der er somregel aldrig nogen af dem der er gode. Undtagelserne er selvfølgelig spil fra Epyx, og ganske få andre. Dette spil skal man i hvert fald holde sig meget langt væk fra.

+: Disketten kan genbruges.

:- Tjah, spillet!!!

Grafik .....	55%
Lyd .....	60%
Præsentation .....	40%
Underholdning .....	50%
Pris/Kvalitet .....	50%



# Leatherneck

Microdeal, Amiga

Hvis du kender lidt til den specielle atmosfære i det meget omtalte spil Ikari Warriors, så vil du uden tvivl give mig ret i at Leathernecks er lidt i samme stil. Det er også et vertikalt scrollende »shoot'em down«, hvor skærmområdet pludseligt bliver invaderet af dusinvis af fjendtlige magters soldater.

Når spillet automatisk er loadet ind i computeren, udfører startbilledet en lille laber animation. Din »Rambo/Schwarzenegger« stiller sig op og glor på dig. Så løfter han sin maskingun og pløkker nogle huller i skærmen. Det ser rimeligt blæret ud, og for at gøre effekten fuldendt, så er der da også en lille samlet basemelodi i baggrunden.

Via et specielt Microdealstik stukket ind i printerporten, kan man spille både 3 og 4 spillere samtidigt. Sorry - jeg har ikke det stik. Jeg spillede hovedsageligt kun med mig selv, men prøvede da også med naboen som spiller. Der er ingen tvivl om, at det er fedt at spille flere. Hvis man f.eks. kaster en granat eller skyder et skud, så skal man være meget påpasselig med, hvor man rammer. Man kan nemlig godt smadre sine medspillere, ligesåvel som man kan ruinere modstandernes kroppe. Det er lækkert med denne finesse, for det er ligesom om at spillet bliver mere ophidsende. Desværre er der ikke mange multiplayer spil,

hvor denne teknik er benyttet, så jeg var kun lykkelig da jeg oplevede den i Leatherneck, for det er noget jeg har ledt længe efter.

Der er en smart teknik forbundet med valget af spillere. Først når spillet er gået rigtigt i gang foregår udvælgelsen. Alle fire spillere bliver sat i land af et landgangsfartøj, der sejler op af skærmen for at lægge til ved kysten. Så skal de spillere der vil være med i spillet, rykke lidt i deres joysticks, for at indikere at de er med. Hvis ikke spillerne gør det, så dør de pågældende mænd, og den anden (eller de andre) fortsætter. Ganske fikst, må jeg sige.

Nå, men du skal så løbe rundt lige som i Ikari Warriors, og udrydde diverse fjender og andet tingel-tangel. Du er udrustet med både håndgranater og maskinpistol, og efterhånden som du samler flere og flere ammunitionsbokse sammen, så bliver dit personlige våbenarsenal større og mere omfattende. F.eks. kan du få et maskingevær, som godt nok er tungere end maskinpistolen, men så kan du også skyde længere, selvom du så skyder lidt langsommere.

Der er nogle satans godt gemte maskingeværsreder, som du skal udrydde med dine granater. Pas på dem, du får næsten aldrig øje på dem før i sidste øjeblik. Fjenderne møder som tidligere nævnt, talstærkt op, til de forskel-

lige små rendez-vous'er. De er der sådan set hele tiden, så hvis man er ene mand, kan det altså godt ende med at blive en tung affære, at skulle gennemføre spillet. Hvis man er to eller flere, går det mindre smertefrit, for der er jo noget der hedder arbejdsfordeling.

Playfieldet er sådan cirka i midten, mens der ude til venstre er nogle unødvendige bambusstænger. Til højre for spillerskærmen, er der en bambusopstilling med alle fire spilleres forskellige data. Der står hvor mange liv man har tilbage (man får ekstra ved hver 10.000 points), hvor meget ammunition man har tilbage, hvor mange granater man endnu ikke har brugt og så selvfølgelig den enkelte spillers score.

På sin vej mod sejren kommer man ud for en masse lækker grafik - noget af det kunne utvivlsomt have været bedre tegnet, men pyt. Bl.a. kan man opleve nogle meget fascinerende helikoptervrag, store flotte stenformationer, vandløb, og ganske pænt tegnede palmer. I det store hele, så er grafikken et godt stykke over middel, selvom ting som maskingeværsrederne ikke ligner maskingeværsreder. Jeg kunne i hvert fald IKKE se hvad de var, før de udspyrede en helvedes masse kugler lige efter hinanden. Fjenderne og lidt andet plidder-pladder kunne også sag-

tens have været bedre tegnet. De er ikke ligefrem pæne, men efterlever dog alligevel almindelige Amigaerens krav. Generelt, så er grafikken dog alligevel meget farvestrålende.

Lydeffekterne er udemærkede, og ligeså er musikken. Der er ikke meget af nogle af delene, men de er dog blevet brugt på en sådan, at der ikke rigtigt er nogle uopfyldte huller. Derimod kan styringen godt være lidt træls at bikse med, og i det hele taget, så virker det som om programmørerne har glemt hvad Amigaen i det hele taget kan. Ikke desto mindre, så er Leatherneck et særdeles skydespil, som jeg tror vil appellere til mange krigsliderlige computerejere.

+: **Farvestrålende grafik**  
**Rimeligt godt game**  
**Mulighed for 4 spillere**  
**samtidigt**

-: **Besværligt at styre sin mand**  
**Utilfredstillende udnyttelse af Amigaens mange muligheder.**

Grafik..... 75%  
Lyd..... 60%  
Præsentation..... 70%  
Underholdning ..... 80%  
Pris/kvalitet ..... 75%

Jens



# Wizball

## Ocean, Amiga

Jeps, nu er Wizball endelig dukket fem til Amigaen! Godt nok er det lidt anderledes end vi er vant til, og det er godt nok fordi Sensible Software-drengene ikke kan programmere Amigaen, og derfor har fået Peter Johnson (hvem han så end er?) til det. Alligevel er spillet stadig godt, omend opstartssekvenserne er blevet omredigerede. Instruktionssekvensen er i øvrigt pist væk.

Selv om spillet generelt er det samme, så er det heldigvis blevet noget lettere at gennemføre. Ikke fordi jeg selv har gennemført, men hvor jeg i 64er versionen end ikke kunne gennemføre første bane, kan jeg på Amigaen gennemføre både første, anden og tredje. Desværre fandt jeg ud af, at når man endelig er kommet så langt at det gør noget, så fordamper noget af gejsten. Angrebene og banekompleksiteten ender med at være det samme om og om igen. Okay! Lidt sværere bliver det da...

Historien er præcis den samme, og man er stadigvæk et lille grønkalshovee, er fordriver tiden med at hoppe op og ned på de farve- og idérige landskaber. Det gælder om at indsamle tre grundfarver, da en grimian har nakket dem alle. Det gør man ved, at man skyder nogle farvede hoppebolde. Disse bliver så til farveklatter, som katten (Catelite) skal samle op. De gemmes så i én af de tre gryder (henholdsvis rød, grøn og blå), og når sådan en gryde er fyldt op, kommer man på besøg i Wizlab'et. Først skal man dog gennem en Bonusstage, hvor det bare gælder om at plukke og undgå at blive ramt. Hvis en klat ikke har samme farve som da den var en bold (før den fik lidt »spray«), så skal man være varsom med at samle den op!

I Wizlab'et kan man så vælge en icon, og denne icon bliver så en fast bestanddel af dit udstyr. De forskellige iconer (der er 7 i alt) kan man aktivere ved at samle nogle smilende sorte kálhoveder op. Disse fremkommer, når man har elimineret en byge aliens, eller har skudt en roterende boldmaskine. Så begynder den

icon man er nået til at blinke, og den kan så endelig aktiveres ved en heftig manipulation af joysticket i vand- og lodret retning.

Der er udstyr som Thrust, Antigravity, Beam, Double, Blazers, Wizz Spray, Cat Spray, Smart Bomb og selvfølgelig det uomtvistelige Shield. Catlite er også en icon, 3. i rækken, og som den væsentlige ingrediens i spillet den er, virker det nok meget fornuftigt at sørge for at forsyne sig med den fra starten af. En Antigravity er et tool, der hopper op og springer ned på det der med hopning. Det giver dig nemlig mulighed for at bevæge kálhovedet efter dit eget hovede. Derfor er det også en meget økonomisk investering.

Alt det der med at skyde, det er meget godt. Man finder hurtigt rytmen, og éns mani med at samle farver sætter sig uhelbredeligt fast i »joystickhånden«. Det svinger lidt frem og tilbage, for man kan nemmerlig godt spille flere players sammen ad gangen. Så spiller den aktuelle spiller kálhovedet, mens en anden skal forsøge sig som »Kattekontrollør« (Catelite, Red.) Det er rigtigt lækket når man spiller to player, for så kan Catelite forsvare dig, mens du selv farter rundt og gør havd du nu engang skal have gjort. Det kan være temmelig kompliceret, når man er alene, for så skal du holde styr på både Wiz og Catelite.

Der er otte forskellige baner, af hvilke jeg har set 5. De er alle temmelig godt designet, omend lidt kedelige i længden. Der er en fastlåst baggrund med stjerner og diverse, og så er der en scrolende forgrund med alle kraterne, tønnerne og stenene (you remember?) samt alt det andet. Inde imellem disse to lag, kører der så nogle jordstykker som bevæger sig proportionalt med det yderste lag, således at effekten bliver mere eller mindre 3D. Rimeligt effektfuldt må jeg sige! For at drøne fra den ene bane til den anden, skal man rulle ned gennem et rør eller et krater, eller bare noget hult inventar for den sags skyld.



### Endelig kom Wizzball

Selve spillet (den ene melo er af-DELIG og enslørnig, iyræx'et er rimeligt!), selv om det som sagt er en anelse anderledes end tidligere. Desværre er det gået hen og blevet lidt for let, og så kan det hurtigt blive kedeligt, når man finder ud af hvor svært det egentlig er at gennemføre HELE spillet. Ikke desto mindre, så tvivler jeg på, om man nogensinde vil ægre sig over at have købt Wizzball.

Præsentation.....	11%
Underholdning.....	90%
Pris/Kvalitet.....	85%



# Romantic Encounters at the Dome

## MicroIllusions, Amiga.

**SOFT SPOT**

Her er den så, »den ultimative tekstoplevelse for sensuelle enlige«, som der har været skrevet og talt så meget om. Den megen omtale skyldes naturligvis spillets lettere løslupne karakter, der ligefrem har fået et dansk softwareblad til åbenlyst at erkende, at man ikke turde anmelde det! IC RUN tør hvor andre tier...

Det er lykkedes for MicroIllusions at få spillet forsynet med en såkaldt »R-rating«, hvilket vil sige at det er forbudt at sælge det til børn under 16 år. Denne markedsføringsteknik har også CRL benyttet sig af i forbindelse med deres voldelige adventures, og den slår aldrig fejl. På den måde sikrer man sig nemlig, at spillet kommer ud til blandt alle dem under 16, for hvad der er forbudt - det er også spændende! (Måske ville det være en idé at afkriminalisere piratkopiering?...).

Til gengæld er der igen tvivl om, at de unge Amigaejere, der køber spillet pga. dets »erotiske tekstoplevelser« hurtigt vil blive skuffede. For ganske vist er der nogle enkelte passager i spillet, der vel nok kan betegnes som en slags blød pornografi, men hvis det er det, man er ude efter, er et spil som dette en uforholdsmæssig dyr løsning. Altså: prøv kiosken på hjørnet i stedet for, og vælg

selv fra det enorme udbud af underlødige smudslitteratur (nej, det var IKKE førnævnte softwareblad jeg mente!...).

Spillet foregår i en natklub ved navn »The Dome«, og det fungerer på den måde, at man får en tekstbeskrivelse af hvad der foregår i ens nærhed, hvorpå man bliver afkrævet et input. Som regel drejer det sig om helt simple svar på helt simple spørgsmål (Yes/No), og i realiteten er Romantic Encounters da også et spil af Multiple-choice typen, hvor man af og til stilles over for nogle valgmuligheder, der har indflydelse på hvad der videre sker. Dette spilformat har sine begrænsninger, og programmet gør sig egentlig ikke fortjent til beskrivelsen »adventure-spil«.

**Der er nogle enkelte grafik-skærme, men de er mest med som pynt, og har ikke rigtigt noget med handlingen at gøre. Programmet minder mere om en bog end om et egentligt spil, og når man én gang har læst teksten igennem, er der ikke så meget at vende tilbage til.**

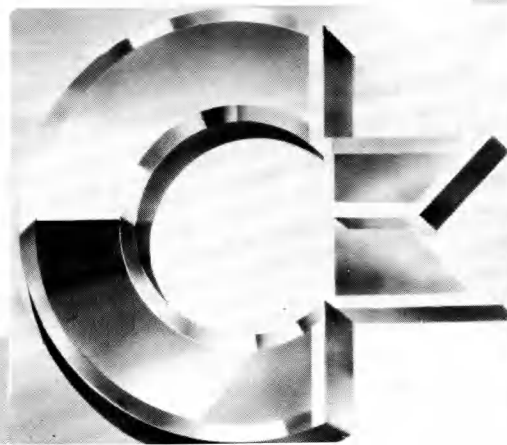
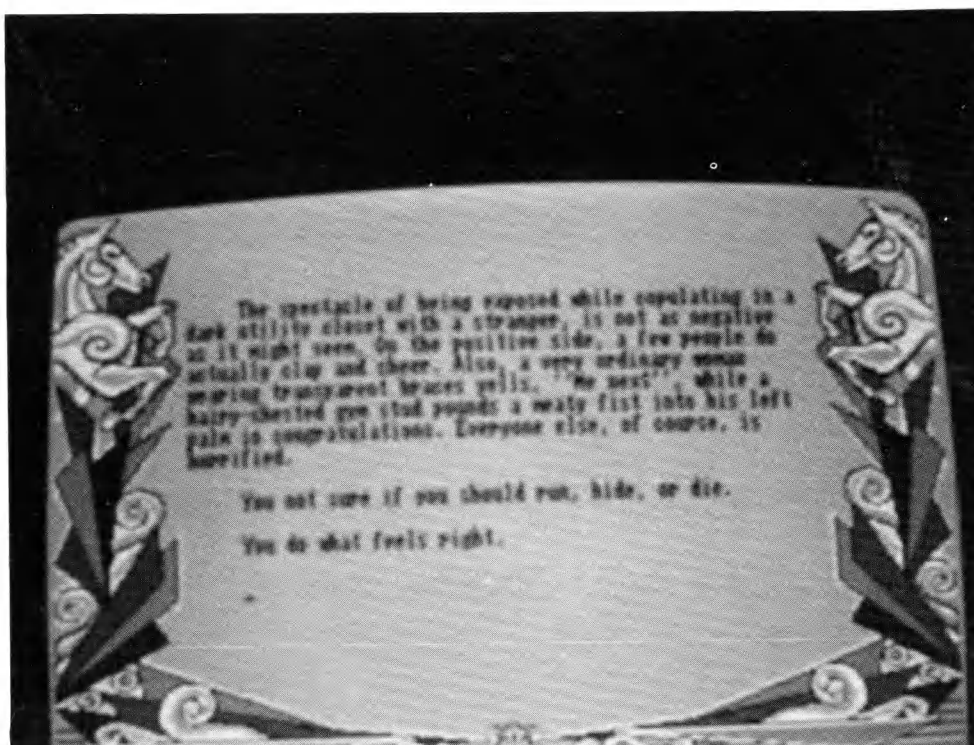
+: Programmet er ikke uden humor!

:- ...Men en dyr og kortvarig fornøjelse.

Præsentation ..... 80%  
Interaktion..... 40%  
Atmosfære..... 80%  
Sværhedsgrad..... Nem!  
Pris/kvalitet ..... 50%

Søren.

33





Det engelske telefonsselskab, British Telecom, har haft enorm succes med deres softwarelabels; **Rainbird**, **Firebird** og **Silverbird**. De allerbedste programør-teams, f.eks. RealTime, Magnetic Scrolls mv., har allerede sluttet op om det **fjedrede** foretagende, der fortsat arbejder med **næb** og **kløer** for at levere det bedste af det bedste inden for spil-software. Og man kan vist roligt sige, at det lykkes ganske godt! Tag nu for eksempel to af deres nyeste titler, Carrier Command (Amiga) og Intensity (C64). Førstnævnte har allerede opnået status som »Årets Amigaspil« i en lang række computerblade. Sidstnævnte er programmeret af selveste Andrew Baybrook, hvilket vel, mere end noget andet, borger for kvaliteten!

Ok, alt dette er sikkert meget godt, men hvad har det egentlig med DIG at gøre? Hvis du tror, at det allsammen ikke rager sig en **fjer**, så tager du fejl! Da vi hørte en lille **fugl** synge om, at disse MEGA-spil va på vej, ringede vi nemlig omgående til firmaets sales manager **Ania Makowska**, der konstant **kvidrede** løs om, hvor fantastiske disse spil var, hvorpå hun tilsidst indvilligede i at forære os fem dugfriske eksemplarer af Carrier Command (Amiga) og fem eksmeplarer af Intensity (C64).

IC RUN har igen været først ude, og vi giver nu disse spil videre til vore læsere. Det eneste, du skl gøre, er at se grundigt på skræmbillederne på denne side. Alle billeder er hentet fra Rain/Firebird spil, men hvilke? Udfyld kuponen, send ind og vind!

Men kom nu ikke bagefter og sig, at vi ikke advarede dig... **Disse fugle er FARLIGE!**...



# Fuglene kommer!!!

Pas på...

## Svarkupon:

Carrier Command	billede nr. _____
Intensity	billede nr. _____
Corruption	billede nr. _____
Return to Genesis	billede nr. _____
Starglider II	billede nr. _____

Kuponen sendes til: »Fuglene« konkurrencen!, IC RUN, Vejlebrovej 116, 2635 Ishøj. Den skal være os i hænde senest den 30. september.



# IC RUN

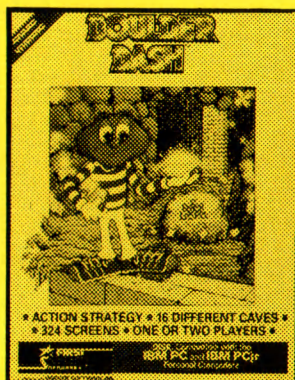
**Tegn abonnement på IC RUN idag og du får helt gratis to fuldprisspil på bånd**

**Det drejer sig om et af verdens absolut bedste spil til Commodore 64: BOULDER DASH CONSTRUCTION SET, en anmelderfavorit, der har solgt i over 300.000 eksemplarer.**

**Ved siden af får du »Indoor SPORTS«, også et Commodore 64-spil, der er så godt at en AMIGA-version snart er på trapperne.**

★ For de seriøse med diskstation, kan der istedet vælges et praktisk tekst-behandlingsprogram, nemlig BWW Tekst 1 til Commodore 64,

**Tegn abonnement og du får endvidere et gratis LIST nummer 1.**



Tilbuddene fremsendes ved betaling

**IC RUN**

**IC GOLD Software**

**Jeg ønsker at tegne abonnement på IC RUN, så jeg automatisk får tilsendt bladet portofrit. Pris kr. 171,- incl. moms for 6 blade og et gratis LIST nummer 1.**

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By \_\_\_\_\_

- ☐ og Jeg ønsker 2 spil tilsendt (bånd)
- ☐ Jeg ønsker istedet diskette med BWW Tekst 1 ☐ bånd
- ☐ Jeg ønsker istedet Amiga-Gold-disk 25 pgr. incl. VIRUS-killer
- ☐ istedet ønsker jeg Ny C-128 disk med ca. 40 pgr. COM-fect
- ☐ Jeg ønsker istedet MANDELBROT-Explorer Disk til Amiga

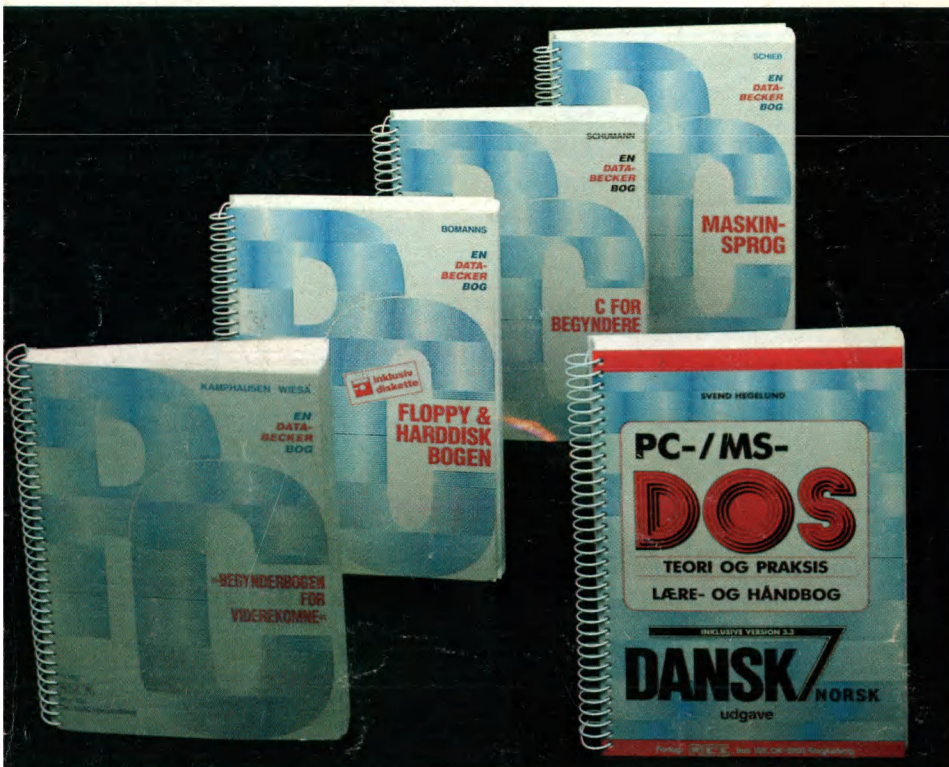
Tilbuddene fremsendes ved betaling

Klip kuponen ud (eller kopi/afskrift) send den i en lukket kuvert til

**IC RUN** • Vejlebrovej 116 2635 Ishøj



På lager er  
en mængde bøger og programmer  
på engelsk og tysk



## Amiga 500-1000-2000

### TIPS & TRICKS

En samling af høj karat i vejledninger af fremskreden programmering af «Pokes» og andre nyttige rutiner. Overførsel af info fra og til andre regnehæder og meget mere. En guldgrube for den der bruger AMIGA.  
Med spiralryg og hver bog sin kassette. .... kr. 248,-

### MASKINSPROG

Når der programmeres i maskinsprog på AMIGA, kan der spares meget tid ved anvendelse af de komfortable 68000 maskinkommandoer sammen med Amiga-Librari rutinerne. De vil opdatere maskinkodeprogrammering på Amiga, faktisk er legende let.

• Bogen som ingen series Amigaprogrammer kan undvære.  
Incl spiralryg & i kassette kun ..... kr. 248,-

### C - FOR BEGYNDERE (m. flere)

Kommer du altid sidst ud af startbillet, SÅ SKIFT HEST. Det lynhurtige programmeringssprog C er som skabt til hurtige maskiner — AMIGA —.  
Bogen «C for begyndere» giver dig hurtigt et godt grundlag for at få «hænkort» til denne hurtige og aggressive programmeringsmetode.  
Med spiralryg og i kassette ..... Kun kr. 248,-

### AMIGA: GRAFIK & MUSIK

Her er bogen, som virkelig går i dybden, når det drejer sig om grafik og musik. Mange eksempler og rutiner, som kan bruges i egne programmer. Her er endelig en mulighed for at lave smukke og opsigtsvækkende start- og menubilleder til dine egne programmer ..... kr. 248,-  
Med diskette ..... kr. 298,-

### AMIGA DOS CLI

CLI (Command Line Interface) beskrives grundigt i denne bog. Amiga DOS kan anvendes på to måder, nemlig ved brug af «mus», og som bogen beskriver CLI. Alle kommandoer med syntax og parametre vises med tilhørende eksempler. Denne bog er så god, at Commodore Data Danmark har taget den til sig som «Dansk DOS Manual» ..... kun kr. 199,-

### Amiga Hardware (sep.)

Nu er det ikke svært at finde rundt i hardware junglen, her er bogen der finder rundt for dig. Alt om hvad der kan fås til en Amiga, med en kort omtale om de enkelte konstellationer. Kun 99,-

### Amiga Modula 2 Compiler

En high speed single pass compiler, som danner 68000 maskinkode. Support for Amigaspecifikke faciliteter. Et stort antal grundlæggende biblioteker. M2 Amiga et komplet udviklingssystem for den professionelle MODULA-2 programmer.... 1.525,-

### Amiga Profimat

Med dette kompakte udviklingssystem byder assemblerprogrammering på en overkommelig opbygning, hurtig assemblering og let betjening... 498,-

### Omega Stereo Sampler

Endelig er der kommet en sound sampler der er dansk i design og udvikling. Sound sampleren der er kompatibel med mere end 20 forskellige musik programmer. kun... 898,-

## PC-IBM & kompatible

### PC BEGYNDERBOG FOR VIDEREKOMNE

Bogen for hobby-manden og for den der bruger PC'en på sit arbejde, men gerne vil vide lidt mere om installation af computeren, diskett-systemet, DOS grundkommandoer, disketteformatering og kopiering, omgang med disketter og diskettestationen, harddisk i brug, indlæsning i BASIC, købsprogrammer, BATCH-filer, brug af EDLIN, brug af AUTOEXECBAT filer, fejlfejlsøgning i BASIC-programmer og meget andet.  
Med spiralryg og i kassette ..... kr. 248,-

### PC MASKINSPROG

PC Maskinsprog gør det nemmere for enhver, at komme ind i Assembler programmerens verden og lave lynhurtige programmer i maskinsprog. Du får bl.a. indsigt i opgaver og baggrunde for Assembler programmering, omgang med Debug, detaljeret liste over Assemblerkommandoer, adresserings-teknik, kommandoer og funktioner i Makro-Assemblere, anvendelse af BIOS og DOS rutiner, beskrivelse af værktøjer som Linker og kryds-referencer, forskellen mellem EXE- og COM-filer, integrerede Assembler-rutiner i BASIC, Turbo Pascal og C, overdragelse af parametre og meget mere om maskinsprog på PC. Med spiralryg & i kassette ..... kr. 248,-

### PC FLOPPY & HARDDISK

«Al skade bliver man klog» skulle man mene, men har man først lavet en fejl, kommer der hurtigt flere. PC Floppy & Harddisk bogen hjælper dig med at undgå disse fejl, hvor alt er tabt, og man kan starte helt forfra. PC Floppy & Harddisk hjælper dig med at organisere din harddisk korrekt fra starten. Masser af tips og tricks, værktøj til fejl-finding og løsning og meget mere om din floppy og harddisk incl. diskette. Med spiralryg og i kassette ..... kr. 298,-

### C FOR BEGYNDERE (m. flere)

C er sletteren for Turbo Pascal på alle felter. HASTIGHED, PROGRAMMERINGSFRIHED, BIBLIOTEKER, PROGRAMSTØRRELSE m.v. Med bogen «C for begyndere» kommer du og din PC hurtigt op i omrejser. Og husk, der findes kun en C-standard, derfor kan dine programmer hurtigt flyttes fra en maskine til en anden. Med spiralryg og i kassette ..... kun kr. 248,-

### PC/MS DOS

Hvorfor skal det hele være så tørt? Endelig en dansk EDB bog, som på en humoristisk og let læselig måde, bibringer læseren stor viden. En afløser for den engelske DOS manual? Måske. Under alle omstændigheder et godt supplement. En grundig gennemgang af alle de DOS-kommandoer, som man ofte skal bruge, men ikke kan huske. Er du træt af at skulle slå op i den engelsk/danske ordbog uden at finde den rigtige forklaring, er bogen her lige noget for dig.  
Med spiralryg og hver bog sin kassette ..... kr. 248,-

### Turbo Pascal,

(okt.)

Turbo Pascal er en lære og håndbog der fortæller alt om, hvordan det er at arbejde med programmet. Med masser af tips & tricks til programmøren og andre der arbejder med Turbo Pascal. Med spiralryg og i kassette... 248,-  
Ditto med diskette... 298,-

### TURBO BASIC

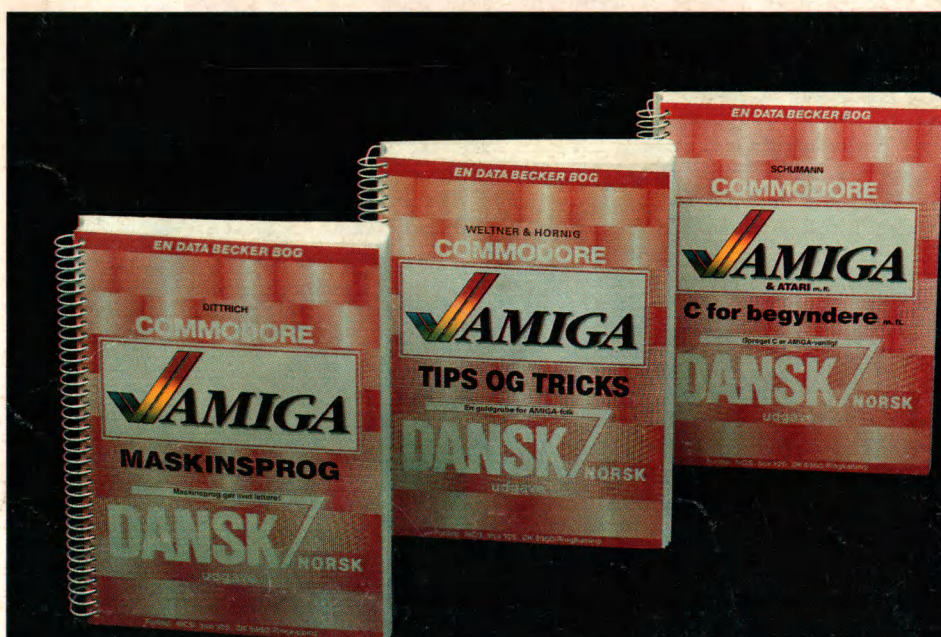
Den første danske bog om dette populære programmeringssprog. Alt om installation, setup, kommandoer, syntax, parametre, farver, grafik og lyd. En grundig gennemgang af menuerne med tilhørende options og indstillinger. Mange program-eksempler til illustration af de mange muligheder du har med TURBO BASIC. Et TURBO BASIC program er 25-30 gange hurtigere end Basic A og GW basic. kr. 248,-  
Med diskette, Incl spiralryg & i kassette .... kun kr. 298,-

## Data-bank

Nu er det slut med de dyre løsninger på specialprogrammer, hvor man alligevel er låst fast på «standardrutiner».

## Beckerbase PC

BECKERbase PC kan arbejde med sammenhørende filer (relations-database) dvs. afleks. 3 databaser som: kunde, produkt og faktura er opstillet i et hærk.  
Til hver kunde hører flere fakturaer.  
Til hver faktura hører flere produkter.  
Til hvert produkt hører flere kunder & fakturaer.  
Hvorefter der kan søges:  
Hvem har købt hvilke produkter?  
Hvilke fakturaer indeholder hvilket produkt? O.s.v.  
Sådanne fremkaldelser findes kun i databaser, hvor De frit kan definere en netværksstruktur.  
Fra BECKERbase PC's hovedmenu kan De, som programmer, skabe ydedygtige brugerprogrammer & applikationer. Den kommende «bruger» vil ikke se BECKERbase PC, men kun de menuer og skærm-billeder, som er skabt af programøren. kr. 498,-



NORDIC COMPUTER SOFTWARE  
SMEDEGADE 7 · DK 6950 RINGKØBING

Kundeservice:  
Tlf. 0732 02 02 kl 900-1000





**This was brought to you**

**from the archives of**

**<http://retro-commodore.eu>**